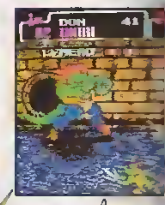
Player one
Sega
Nintendo
Lynx
Neo Geo
Nec
Player one
Le Premier Magazine des Consoles de Jeux Vidéo
CADEAU
Les autocollants Tortues Ninja
DÉCOUVERTE
Les projets secrets de Sega
JURASSIC PARK
Le film en avant-première
CHICAGO
Les hits de demain
LES HITS DU MOIS
Mazin Saga
Lost Vikings
Nigel Mansell
The Flinstones
John Madden Football
World Heroes
Mystic Quest
Land of Illusion
Astérix
King of
The Monsters
B.O.B.
Micro Machines
Formula One...
07·93
33 JUILLET-AOÛT 93
28F
M 4413 - 33 - 28,00 F

NEW

MEGA

Partez avec Buster Bunny à la chasse au trésor... Voyagez dans 33 niveaux hilarants et à travers 7 territoires complètement dingues! Une aventure délirante qui pourrait bien vous réconcilier avec les carottes...

Buster's Hidden T



TEENAGE MUTANT HERO TURTLES®

THE HYPERSTONE HEIST™

Les quatre tortues sans peur et sans reproche sont de retour! Cette fois, le terrible Shredder a pris le contrôle de l'Hyperstone et miniaturisé la ville de Ne pourront-ils le vaincre une nouvelle fois? **Seront-ils c préserver le droit à la liberté des c démocratie et les livraisons pizzas aux anchois??**

KON

TITLES

DRIVE

Y TOON

ventures

ure™

SUNSETRIDERS

'Bientôt disponible'

Découvrez un Western Spaghetti fou fou fou! Un shoot'em up du temps de l'Ouest impitoyable.

héros

s de

, la

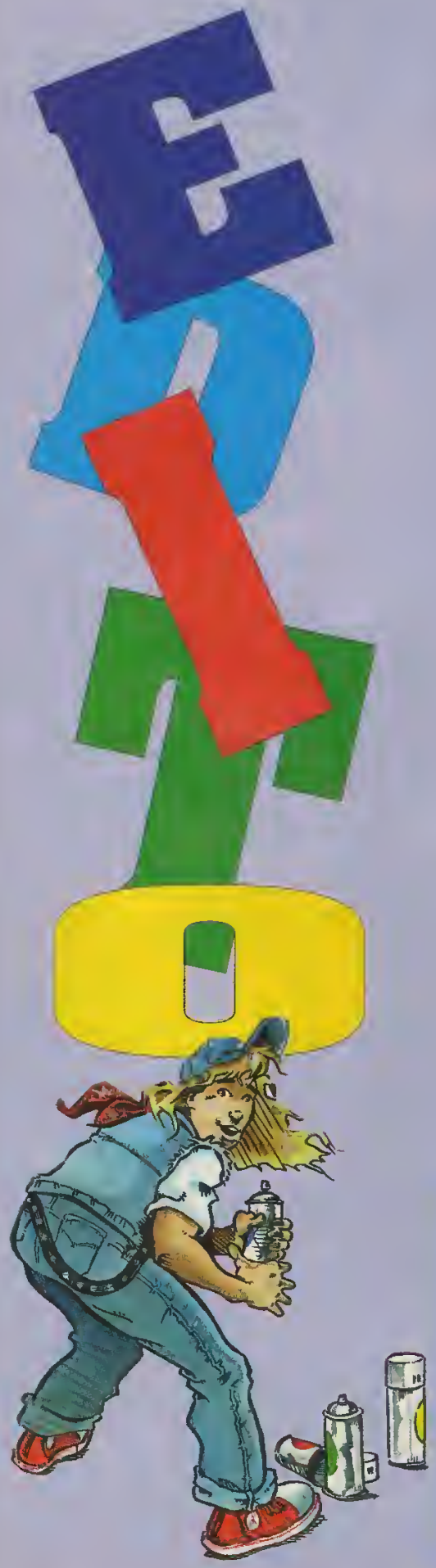
de

A pied ou à cheval, vous devrez dégainer plus vite que votre ombre pour éviter que les indiens sauvages, les voleurs de bétail ou encore les hors-la-loi très "smart" ne vous trouent la peau.

OFFICIAL SEGA SEAL OF QUALITY

AMI®

SEGA AND MEGADRIVE ARE TRADEMARKS OF SEGA ENTERPRISES LTD. TINY TOON ADVENTURES, CHARACTERS, NAMES AND ALL RELATED INDICIA ARE TRADEMARKS OF WARNER BROS. ©1992. SUNSET RIDERS™ IS A TRADEMARK OF KONAMI. TEENAGE MUTANT HERO TURTLES® AND THE DISTINCTIVE LIKENESS THEREOF ARE REGISTERED TRADEMARKS AND COPYRIGHT 1992 BY MIRAGE STUDIOS. EXCLUSIVELY LICENSED BY SURGE LICENSING INC. ©1992 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED



LE PREMIER MAGAZINE EUROPÉEN CONSACRÉ AUX CONSOLES DE JEUX

Eh bien, on en aura fait des kilomètres pour vous pondre ce numéro d'été de *Player One* ! Deux allers-retours Paris-Chicago pour cause de CES, deux allers-retours Paris-Los Angeles via San Francisco avec Sega France pour en savoir un peu plus sur le Mega CD et « espionner » quelques éditeurs de jeux américains ! Plus un aller-retour rapide Paris-New York pour visionner et vous présenter, deux mois avant sa sortie nationale, *Jurassic Park*, l'incroyable film de Steven Spielberg. Enfin, un petit séjour à Londres pour le lancement de Formula One Grand Prix sur Megadrive... Heureusement, pendant que la moitié de la rédaction courait à travers le monde, l'autre moitié a testé la bagatelle de 28 jeux. En tête d'affiche : Mazin Saga, X-Men, the Flinstones, Micro Machine et Formula One Grand Prix sur Megadrive ; Lost Vikings, Spiderman, John Maidden sur Super Nintendo ; Land of Illusion et Mystic Quest sur Game Gear ; Pang et Felix the Cat sur Game Boy. Sans oublier la seconde partie des plans et astuces d'Actraiser sur Super Nintendo... Alors même si vous lisez ce numéro bien calé dans votre fauteuil, on espère que vous aurez l'impression de voyager avec nous...

Sam Player

À QUI ÉCRIRE ?

Si vous avez quelque chose à dire (en bien ou en mal) à propos de *PLAYER ONE*, écrivez à : Sam Player, *PLAYER ONE*, 19, rue Louis-Pasteur 92513 BOULOGNE cedex.
Pour la rubrique Trucs en Vrac, (pages 38 à 45), toutes vos lettres sont les bienvenues. Envoyez vos propres trucs, vos trouvailles les plus extra. Attention ! les meilleurs seront publiés. Écrivez à Wonder Fra, *PLAYER ONE*, 19, rue Louis-Pasteur 92513 BOULOGNE cedex.
Pour les Plans et Astuces (pages 130 à 137) adressez votre courrier à Pierre ou à Sam. Si vous êtes bloqué dans un jeu, écrivez à SOS *PLAYER ONE*, 19, rue Louis-Pasteur 92513 BOULOGNE cedex, sans oublier d'indiquer le nom du jeu et le niveau dans lequel vous perdez.
Si vous voulez faire passer une petite annonce gratuitement, envoyez-la à Petites Annonces *PLAYER ONE* 19, rue Louis-Pasteur 92513 BOULOGNE cedex.

SOMMAIRE

- 4/5 - ÉDITO SOMMAIRE
- 6/7 - COURRIER
- 8/30 - STOP INFO
- 32/36 - OVER THE WORLD
- 38/45 - TRUCS EN VRAC
- 46/110 - TESTS DE JEUX
- 73/76 - POSTERS
- 77 - ABONNEMENT
- 113/129 - REPORTAGE CHICAGO
- 130/137 - PLANS ET ASTUCES
- 138/146 - REPORTAGE
- 143 - CONCOURS

INDEX DES JEUX TESTÉS

SUPER NINTENDO
Astérix 60
B.O.B. 90
Bulls vs Blazers 91
John Madden Footbal 93 58
Lost Vikings 46
Nigel Mansel's World Championship 62
Spiderman and X-Men in Arcade's Revenge 56

GAME GEAR
Galaga 2 106
Mickey : Land of Illusion 66

GAME BOY
Felix le Chat 110
Mystic Quest 88
Pang 108

MEGADRIVE
B.O.B. 78
Captain Amerita 92
Captain Planet 98
Formula One Grand Prix 80
King of the Monsters 64
Mazin Saga 50
Micro Machines 70
Mutant League Football 96
Strider II 68
The Flinstones 66
X-Men 82

MASTER SYSTEM
GP Rider 100
James Bond : The Duel 84
Renegade 101
Wimbledon II 102

NEO GEO
World Heroes 2 54

SATURN : LA NOUVELLE 32 BITS DE SEGA ?

PLANS ET ASTUCES : ACTRAISER SUITE ET FIN

JURASSIC PARK LE FILM !

CHICAGO : LES JEUX DU FUTUR

PLAYER ONE est une publication de MÉDIA SYSTÈME ÉDITION
19, rue Louis-Pasteur — 92513 BOULOGNE cedex
Tél. : 41 10 20 30

Directeur de la publication : Alain KAHN
Rédacteur en chef : Pierre VALLS.
Rédacteur en chef adjoint : José CARRION
Secrétaires de rédaction : Gilles SAUER, Hélène LÊ
Rédaction : Sylvain ALLAIN, Christophe DELPIERRE, Cyril DREVET, Christophe POTTIER, Olivier RICHARD, Eddy SALAT, Olivier SCAMPS
Couverture : Olivier VATINE.
Infographiste : Laurent VIEL
Secrétariat : Christine NABAIS

Publicité : tél : 41 10 20 40
Responsable de la publicité : Perrine MICHAELIS.
Chef de publicité : Nezhia BOUBEKRI
Responsable marketing et télématique : Barbara RING-REMY.

Responsable de la fabrication : Isabelle DERVEAUX-BERTE
Assistante de fabrication : Valérie RICHARD
Photogravure : Pi-M - SAMAT **Impression** : SNIL
Service abonnement : B.I.I. - BP 4, 60700 SACY-LE-GRAND
Tél. : (16) 44 69 26 26

Média Système Édition, SA au capital de 250 000 F
RCS Nanterre B341 547 024
Président-directeur général : Alain KAHN.
Responsable financière et comptable : Sylvie BRUTINAUD
Comptabilité : Françoise LE MÉTAYER
Administration : Jacqueline SEVASTELLIS.
Commission pantaire n° 72 809. Distribution NMPP. Dépôt légal janvier 1993

Tous les documents envoyés sont publiés sous la responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine.
Photos et illustrations : tous droits réservés - Michel BLOSSIER, Gilles KLEIN, Sandro MASIN.

Ce numéro comporte un encart broché détachable, gratuit, de seize pages folliotées de 1 à 16, entre les pages 74 et 75 du magazine.

Courrier

Schiouf ! C'est les vacances et je vais pouvoir aller faire un peu de surf. En attendant, voici la dernière livraison de votre rubrique préférée avant la rentrée de septembre. Amusez-vous bien, ne faites pas trop de bêtises, et restez cool.

Sam

Salut Sam ! (puis-je t'appeler Sami ? oui ?). Alors salut Sami,
Je te dis tout de suite, ton mag est nul ! Qu'est-ce que j'ai dit ? « Une bêtise, répond le Dieu des consoles. » Me pardonneras-tu, Sami ? En attendant ta réponse, voici des questions :
1°) Quand Megaman sortira-t-il sur Super Nintendo ?
2°) Vous devriez relooker votre page de couverture car elle fait « vieille » comparée à celles des autres magazines ! Mais ce qu'il y a dedans est mieux dans Player One.
3°) Ne serait-ce pas une bonne idée de faire de plus grands articles lorsque des nouveautés telles que Mario World II ou Street Fighter II' vont sortir ? Plus d'images, un maximum de renseignements possibles, etc.
4°) À propos de Mario World II, peux-tu m'expliquer cette histoire de Mario II inédit en France (brièvement si possible) ? Est-ce que c'est un vrai jeu Mario et non celui qui arrache des légumes ? Voilà... la chanson est finie !

François

Salut François,
1°) Megaman sur Super Nintendo (Megaman X) est quasiment terminé. Nous avons pu y jouer à Chicago, mais nous n'avons pas encore de date précise pour sa sortie en France. Ça devrait être vers le mois de décembre.
2°) Bien vu mec, c'est ce qu'on fait déjà dans ce numéro. D'ailleurs, au fil des mois à venir, on va vous proposer quelques changements dans *Player*. À vous de nous dire si ça vous plaît ou non.
3°) Alors là, je trouve que tu y vas un peu fort. Nous vous avons déjà présenté des petits dossiers et des *Player One Pocket* sur certains jeux, ce qui correspond exactement à ce que tu demandes.
4°) Le jeu que nous connaissons sous le nom de Mario II, en France et aux États-Unis, s'appelait Ducky Ducky Panic au Japon. Dans sa version originale, on retrouvait d'autres personnages que Mario, la princesse ou Tod. Pour des raisons que j'ignore, il a été modifié et il est sorti sous le nom de Mario II en Occident. Par ailleurs, au Japon, il existe un autre jeu appelé Mario II que nous n'avons jamais vu. C'est celui-là que nous retrouverons dans le prochain Mario sur Super Nintendo. Ciao !

Sam

Cher Sam,
Amateur de jeux vidéo, j'achète les revues en conséquence pour me tenir au courant des nouveautés et je m'intéresse aux tests de jeux. Et surtout, pour glaner çà et là quelques trucs ou astuces afin de progresser dans mes jeux. Je possède une Megadrive. Donc, j'achète votre revue et dans le dernier numéro... à la dernière page, je lis une pub sur votre collection Player One Pocket. *Alors j'aimerais que vous me fassiez savoir comment je peux me les procurer. Si c'est par correspondance ou bien s'ils seront vendus en kiosque. Les livres qui m'intéressent sont évidemment ceux de Sega, c'est-à-dire « Trucs et Astuces » sur Megadrive, sur Master System et sur Sonic 1 et 2. J'attends ta réponse et te remercie d'avance.*

Julien

Salut Julien,
Les livres que tu as vus dans la pub seront vendus dès cet été dans pratiquement tous les supermarchés et toutes les Fnac de France. J'espère que vous serez nombreux à acheter ces *Player One Pocket*, comme ça, nous pourrons en faire d'autres.

Sam

Salut Sam,
Passons sur les compliments et venons-en au fait. Mon abonnement se termine le mois prochain avec le numéro 33 et je compte bien revenir parmi vous, mais j'aimerais d'abord te poser quelques questions :
1°) Je ne possède pas de Mega CD, mais pourquoi ne pas tester les jeux de cette machine ?
2°) Existe-t-il des simulations de handball sur console ?
3°) Il y a certains trucs qui ne fonctionnent pas dans les « Trucs en vrac». Par exemple l'astuce sur Sonic 2 fonctionne en partie

3615 PLAYER ONE... 3615 PLAYER ONE

Mais lorsqu'il s'agit de transformer Sonic en élément du décor ou en adversaire, cela ne fonctionne pas...
4°) Pour l'enquête lecteurs que vous avez lancée dans le numéro 32, faut-il arracher les pages de notre Player *(ce serait impensable) pour y répondre ?*
5°) As-tu des nouvelles de Street Fighter II' ? Sur ce, je te laisse. Bye !

Jimmy

Salut Jimmy,
1°) On ne fait pas encore de tests de jeux Mega CD parce qu'il n'est pas encore sorti officiellement en France.
2°) Non, mais j'ai déjà reçu d'autres lettres me posant la même question. Il faut croire que le hand devient de plus en plus populaire en France. Sans doute grâce aux bons résultats de l'équipe de France et de l'OM-Vitrolles.
3°) Le truc sur Sonic que nous avons donné marche parfaitement bien. Tu as dû te tromper en le faisant, essaye à nouveau, je suis sûr que tu vas y arriver.
4°) Si tu ne veux pas arracher les pages de *Player* pour répondre à l'enquête, il ne te reste que deux solutions. Soit tu fais des photocopies. Soit tu achètes un second *Player* sur lequel tu arraches les pages, comme ça, il te restera un *Player* intact.
5°) Je pense que tu parles de la version Megadrive. Va voir dans le reportage sur Chicago, nous donnons pas mal d'infos intéressantes à son sujet. Bye, Jimmy.

Sam

Salut Sam,
Je ne te ferai pas de compliments. En effet, je ne suis pas content ! Si je me souviens bien, dans l'édito du n° 31, tu nous avais annoncé plein de surprises et de cadeaux. Si tu crois que tes deux autocollants pour les paddles Super Nintendo vont me servir à moi, un adepte de Sega et de la Megadrive, tu te trompes. Il ne faudrait tout de même pas nous oublier, nous, les possesseurs de Megadrive. Alors, si tu ne veux pas que la colère de mes camarades augmente autant que la mienne, il faudra que tu penses à nous faire un petit cadeau aussi, parce que j'ai l'impression que tu nous oublies. Bon, l'orage est passé, je suis calme, et je suis prêt à te poser deux ou trois questions.
1°) As-tu des nouvelles de Street Fighter II' sur Megadrive ?
2°) Pourrais-je savoir qui est Miss VTM ?
3°) Penses-tu que Road Rash II vaut le coup d'être acheté ?
4°) Préfères-tu Flash Back ou Another World ?
Et pour finir, Sam, je te pousse mon cri de guerre : « Ooooouuuyyeeeaaahhh !!! » Un lecteur un peu mécontent mais qui adore Player One.

Ugly Kid Joe

Salut U. K. J.,
Tu râles parce que dans le n° 32 les super paddles que nous vous avons offerts étaient pour la Super Nintendo. Mais tu oublies que dans le n° 31, vous avez eu droit à un *Player Pocket* sur Global Gladiators pour la Megadrive. Nous ne pouvons pas, dans chaque numéro, faire des cadeaux aux possesseurs de chaque machine. Il faut être patient et comprendre que nous essayons de faire plaisir à tout le monde, mais pas en même temps.
1°) Même réponse que pour Jimmy. De plus, j'ajouterai que j'ai eu le plaisir d'y jouer et que je le trouve réussi.
2°) Miss VTM s'appelle Véronique...
3°) Road Rash est un de mes jeux préférés toutes machines confondues.
4°) Personnellement, je préfère Flash Back, même si Another World est plus original. Ciao U. K. J.

Sam

Monsieur,
Nous sommes collégiens à Lakanal (Colombes). Nous avons le souci d'apprendre au mieux la langue française. Nous avons relevé une faute dans votre petit magazine Player One Pocket *n° 5. En effet, en haut de la page 21, en titre, vous avez écrit « Les z'objets ». Vous auriez dû écrire « Les objets ». Comment voulez-vous que nous arrivions à parler français et à avoir de bons résultats si vous nous incitez à faire des fautes ?*

Les délégués du club ABUL (Association pour le bon usage de la langue).

Chers amis du club à bulles,
Si vous souhaitez défendre la langue française, il serait bon que vous fassiez preuve d'un peu plus de discernement et d'humour. Si cela était le cas, vous auriez sans doute compris que ce titre a été volontairement écrit de cette façon. Il ne s'agit pas d'une erreur mais d'une volonté. Comprenez-vous la différence ? Sans doute pas. Il est parfois permis d'enfreindre certaines règles régissant la langue française, c'est ce que nous avons fait en toute connaissance de cause. Cela dit, si c'est la seule erreur que vous avez relevée dans notre magazine, cela prouve que vous ne le lisez pas avec suffisamment d'attention et de sérieux dont, par ailleurs, vous semblez, avec beaucoup de prétention, vous prévaloir. Amicalement.

Sam

Hola Sam !
I have quelques questions à te poser...
1°) Y-a-t-il différentes versions de la Game Boy ou de la Game Gear (versions japonaise, française ou américaine) ?
2°) Quand est-ce que Zelda sur Game Boy sortira en France ?
3°) Dans un numéro précédent de Player, *vous avez dit que la Super Nintendo était la troisième console la plus vendue dans le monde. Pourtant, elle n'est arrivée qu'après la Megadrive qui a quand même connu un succès considérable, non ?*
4°) L'idée de la note pour les notices est très bonne ! (excellente même !).
5°) J'ai un ami qui pense que votre mag est rédigé et imprimé en Angleterre pour être ensuite diffusé en France. Je pense le contraire. Qui a tort, qui a raison ? Lui ou moi ?

Le Crabe (pour faire concurrence au lecteur Homard et à Crevette...).

Salut le Crabe,
1°) Non, toutes les versions Game Boy et Game Gear sont identiques dans le monde.
2°) Zelda sur Game Boy devrait arriver dès le mois de septembre en France.
3°) Le succès de la Megadrive est très important aux États-Unis et en Europe. Mais la Super Nintendo reste quand même en troisième position.
4°) D'accord avec toi, on est en train de voir comment on peut l'intégrer dans nos tests de jeux.
5°) C'est toi qui a raison. *Player One* est entièrement réalisé en France. Ciao !

Sam

P.-S. : Pour Strangler, Vincent Damon, RGP et David (qui cherche désespérément un surnom). Appelez-moi à la rédaction le mercredi après-midi et je répondrai à vos questions.

3615 PLAYER ONE... 3615 PLAYER ONE

LES PRIX DANS PLAYER ONE

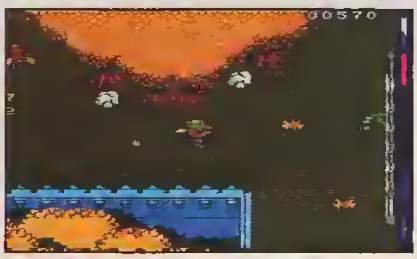
Nous publions le prix des jeux que nous testons dans *Player*. Pour rendre claire et pratique cette notation, nous avons adopté le système suivant : six zones de prix (notées de A à F) déterminent les tarifs moyens des jeux selon les consoles. À la fin de chaque test, dans le tableau résumant les notes décernées au jeu, vous retrouverez ces six zones, celle qui sera mise en couleur correspondra au prix du jeu. Chaque zone détermine à une fourchette de prix :

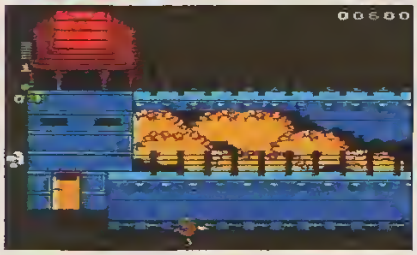
A : de 150 à 249 F.
B : de 250 à 349 F.
C : de 350 à 449 F.
D : de 450 à 549 F.
E : de 550 à 649 F.
F : 650 F et plus.

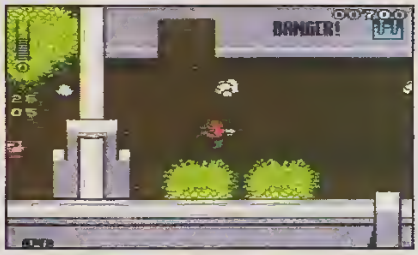
JURASSIC PARK : DES DINOSAURES SUR VOS CONSOLES !

En septembre, c'est sûr, on va tous être gavés ! Gavés de quoi ? Ben d'œufs de dinosaures, tas de nains !

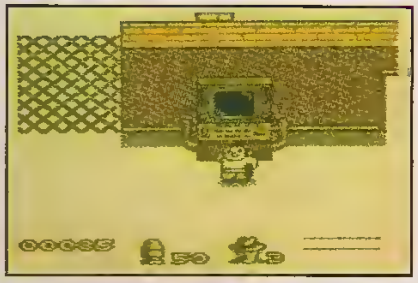
Avec la sortie dans les salles de cinéma de la dernière production de Spielberg, *Jurassic Park*, on a intérêt à prévoir les mouillettes... Bref, tout ça pour vous dire que Nintendo déclinera *Jurassic* sur toute sa gamme de consoles dès la rentrée. Dans l'immédiat, à la rédaction, on a vu à toute vitesse (il faut bien le dire) les versions Game Boy et NES. Le résultat est plutôt mitigé. Sur la portable, le jeu semble de qualité, mais sur NES, ça se gâte. Si l'intérêt n'est pas en cause, par contre les graphismes et la musique sont plus que déplorables. Mais bon, nous n'avons eu les jeux entre les mains qu'une petite demi-heure, ce qui est bien peu pour juger de leur qualité. Quant à la version Super Nintendo : mystère et boule de gomme ! On ne l'a pas vue... Allez, on vous en dira beaucoup plus dans le numéro 34 de *Player One*.

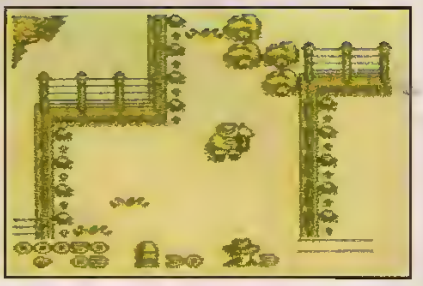


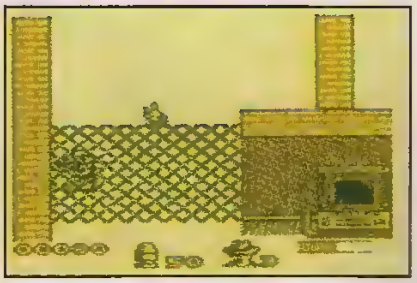




Jurassic (NES)







Jurassic (GB)

COMBIEN DE TEMPS VOUS FAUDRA-T-IL POUR FINIR ZELDA III ?

ELDA

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Rien de prévu pour le prochain millénaire ?
Parfait. Appuyez sur le bouton "start".
Zelda III, c'est plus de régions, de niveaux, de monstres, de mystères, qu'il n'est possible d'imaginer dans un jeu vidéo.
Pas une minute de répit.
Votre quête héroïque dans l'ancien temps vous transporte du Monde de la Lumière au Monde des Ténèbres.
Avec les graphismes 16 bits vos ennemis prennent une dimension diabolique.
Avec le son digital 8 pistes vous entendez tout, craquement des escaliers, grondement des chutes d'eau, crépitement de la pluie.
Et pour la première fois, les textes, y compris l'appel télépathique de Zelda à Link, sont intégralement traduits en français.

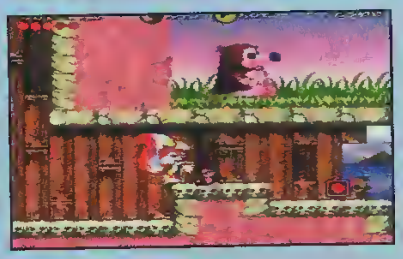
Dans vos chaussures Pégase, préparez-vous à courir à une vitesse surhumaine.

Apprenez à vous battre dans les forêts et les marais, armé de votre bâton de glace ou de votre boomerang. Vous sauverez Zelda. Vous prendrez possession de l'Epée Suprême. Vous serez victorieux du grand sorcier Agahnim. Mais vous ne serez pas encore au bout de vos peines.
Zelda III. Vous pensez en avoir fini. Mais c'est juste le début.

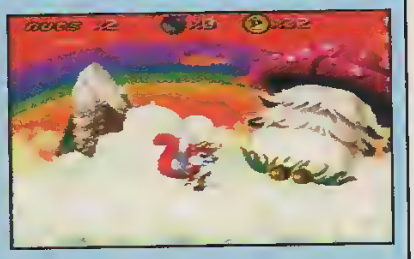
Young & Rubicam 92

SNES SUPER NINTENDO — MR NUTS — OCEAN OCTOBRE

Annoncé depuis des lustres comme la sortie la plus importante d'Ocean, Mr Nuts devrait être disponible pour l'automne. Papa attentionné, l'éditeur britannique a réuni autour du nouveau-né toutes les fées nécessaires pour atteindre son but, à savoir créer le Mario anglais. La version de développement qui nous a été adressée laisse augurer du meilleur : les graphismes, marqués d'une patte très « Addams Family 2 » atteignent des sommets, le héros



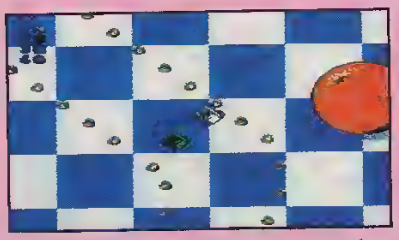
adorable a la trempe d'une mascotte et les niveaux brillent par leur longueur. Fin du fin, le niveau de difficulté est tout public, ce qui n'était



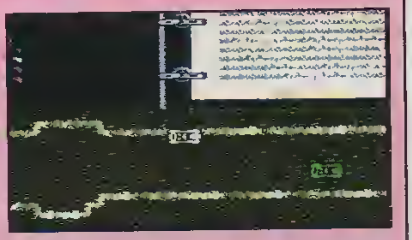
pas forcément le cas des précédentes productions Ocean. En clair, un beau et bon jeu de plate-forme à l'horizon.

NES NINTENDO — MICRO MACHINE — CODE MASTER DISPONIBLE

La course de modèles réduits « pas officielle mais vachement chouette » de Code Master est aussi disponible sur NES. Bénéficiant d'une réalisation étonnante pour un jeu tournant sur 8 bits, Micro Machine conserve tout le fun, la rapidité et la variété qui nous ont fait délirer sur Megadrive. Excellentes en solitaire, les parties deviennent délirantes à deux



grâce à un mode « duel » particulièrement bien réalisé. Une véritable



petite merveille que vous pouvez vous offrir les yeux fermés.

SNES SUPER NINTENDO — NBA BASKET — BANDAI DISPONIBLE

Trois simulations de basket-ball en trois mois, on dirait que la Super Nintendo s'est découvert un engouement inopiné pour le sport des géants. A priori, le petit dernier semble franchement réussi : les graphismes sont beaux, la jouabilité sans grand reproche et l'ensemble laisse une impression plus enthousiasmante que Bulls vs Blazers. Dommage toutefois que les concepteurs aient choi-

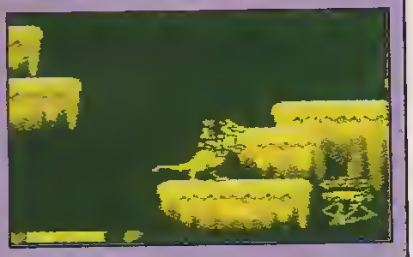
si une vue classique plutôt que le mode 7 de World League Basketball. La clarté s'en ressent lorsque plu-

sieurs joueurs s'amassent sur un coin du terrain. Test complet dans le prochain numéro.

GB GAME BOY — L'EMPIRE CONTRE-ATTAQUE — LUDI GAMES SEPTEMBRE

Le second volet de la saga vient se décliner en monochrome. Vous y incarnez Luke Skywalker à cheval sur une de ces bestioles monstrueuses vues au début du film (si vous vous rappelez du nom, merci de nous écrire au journal). Han Solo ou Ben Kenobi. Les autres personnages du film feront des incursions dans la suite de l'aventure. L'action de ce jeu de plate-forme non linéaire fera disjoncter les amateurs de labyrinthe.

Retrouver son chemin au milieu du dédale qui vous est proposé n'est pas une sinécure. Des parties plus « shoot



them up » permettront heureusement de se détendre un peu. Une adaptation qui s'annonce réussie.

LA NOTATION DE PLAYER ONE

Dans *Player One*, les notes des tests de jeux sont subjectives et exprimées en pourcentages. Elles tiennent compte également des différentes capacités techniques de chaque console. Voici un petit tableau indicatif des échelles de pourcentages...

De 0 à 24 % : à jeter d'urgence !

De 25 à 49 % : aucun intérêt.

De 50 à 59 % : jeu moyen.

De 60 à 79 % : bon jeu.

De 80 à 89 % : jeu excellent.

De 90 à 98 % : jeu hors du commun.

De 99 à 100 % : jeu mythique !

ACCLAIM : C'EST MORTEL !

La rentrée s'annonce sous les meilleurs auspices. Les nouveautés vont pleuvoir. L'éditeur Acclaim y est pour quelque chose puisque de nombreux jeux sortent sous son label. Parmi eux, le très attendu Mortal Kombat.

Tous ceux qui fréquentent les salles d'arcade ont aperçu cette machine étrange devant laquelle s'agglutinent souvent quatre ou cinq badauds. Proposant des graphismes entièrement digitalisés, elle vous fait participer au tournoi Shaolin d'arts martiaux. Si la recette est classique, la réalisation est véritablement extraordinaire.

ÇA VA SAIGNER !

Une des particularités de Mortal Kombat, en plus de ses digits, c'est la violence extrême qui s'en dégage. Certaines

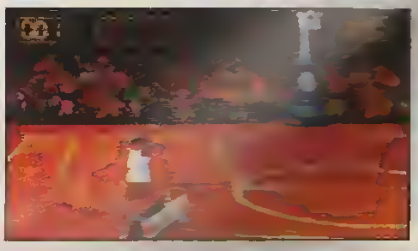
scènes tiennent davantage du film gore (cœur arraché, décapitation, empalement...) que du simple jeu d'arcade. Mais c'est ce qui fait le « charme » du jeu. Enfin, à chacun son avis. Le tout, maintenant, est de savoir si les versions consoles respecteront cet aspect de Mortal Kombat ou si elles seront adoucies. Et jusqu'à quel point. En tout cas, nous attendons avec impatience la sortie de ce jeu sur Super Nintendo, Game Boy, Megadrive, Game Gear et Master System, en septembre. Regardez donc les photos, ça devrait également vous donner envie.

MAIS CE N'EST PAS TOUT

En plus de l'événement Mortal Kombat, d'autres jeux vous attendent à la rentrée. Parmi eux, Crash Dummies, prévu sur Master System et Game Gear (les versions NES et Game Boy semblent également en cours. Par contre, pour l'instant, aucune version 16 bits n'a été annoncée). Les Crash Dummies, que

l'on pourrait traduire par « mannequins de choc », ne sont autres que ces personnages de plastique et de mousse qui servent de témoins dans les crash-tests de voitures. C'est donc sans remords que vous pourrez faire subir les pires épreuves à ces mannequins dans un jeu d'action qui semble tenir ses promesses. Également prévu, un nouvel épisode de Spiderman : Return of the Six Sinisters, sur Game Boy et Game Gear. Harcelé par les mêmes éternels vilains (Octopus, Electro et Cie), l'homme araignée devra à nouveau faire appel à ses super pouvoirs dans un jeu de plate-forme qui balance. Tiens, je vais aller tisser un coup, moi...

Pour les fanas de basket, une nouvelle simulation arrive : NBA All-Stars Challenge. Disposant de peu d'information à son sujet, nous attendons sa sortie pour donner notre avis. Le jeu est prévu sur Megadrive, Super Nintendo et Game Boy.



Vous culminez à 1m65 et vous allez tenter le *smash*. Le GRAND qui vient au contre ne mesure jamais que 2M10.

SPORT SEGA

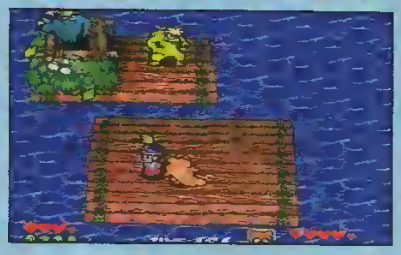
C'EST PLUS FORT QUE TOI

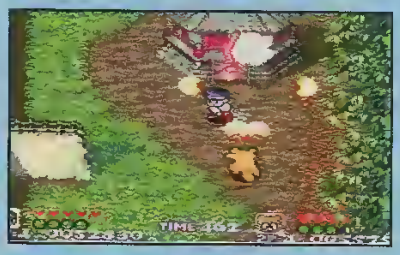
3615 PLAYER ONE

Vous manquez de tee-shirts pour cet été ? Le meilleur moyen d'étoffer votre garde-robe consiste à vous brancher sur le 3615 PLAYER ONE et à répondre correctement aux questions du concours Castlevania ! Il y a vingt super tee-shirts à gagner !

SNES SUPER NINTENDO — POCKY AND ROCKY — LUDI GAMES AOÛT

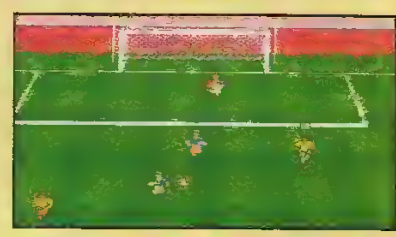
Après un passage remarqué dans Strange Zone sur NEC, voici le retour très attendu de Pocky la demoiselle et de Rocky le raton laveur, sur Super Nintendo cette fois. Pocky s'est mis dans la tête de vaincre les démons venus des cimetières ! Avantageusement épaulé par Rocky, nos deux héros vont donc exploser tout ce qui passe à l'écran. Eh oui, Pocky and Rocky possède l'indéniable originalité d'être un charmant beat them up croisé avec un shoot them up !





SNES SUPER NINTENDO — CANTONA FOOTBALL — LUDI GAMES AOÛT

Canto : il peint, il marque et, maintenant, il joue aux jeux vidéo ! Après les vedettes du foot américain, du tennis, du golf et de la F1, c'est maintenant au tour des footballeurs de prêter leur nom à des simulations sportives. Éric Cantona est donc le premier de la liste. Certes, JPP vantait dans le temps les qualités de Kick Off, mais on ne retrouvait ni son nom ni sa photo sur l'emballage ! Pour en venir au jeu, Cantona Football Challenge est une adaptation de Stricker, la fameuse simulation de foot sur micro. Décliné en sept langues, dont le français (ça dépanne), le jeu vous propose d'affronter, au choix, l'une des 64 équipes proposées. À mettre entre les mains — ou plutôt les pieds — de tout fan de simu de foot. Si vous faites partie de la bande, ne ratez pas le test dans le prochain *Player One*.



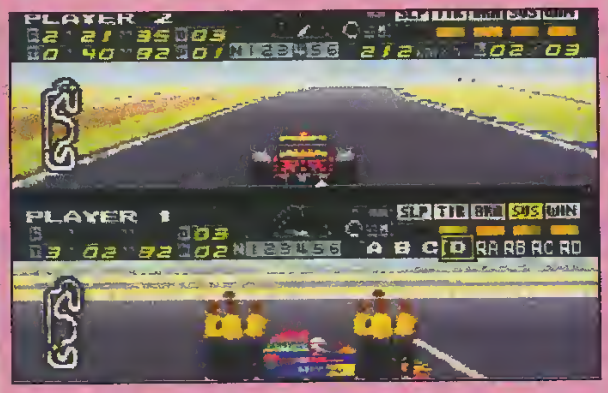
RÉSULTATS DU CONCOURS F1 PARU DANS *PLAYER ONE* N° 31

1er prix (une journée en Ferrari 348) :
Jean-François Carot de Saint-Cyr-l'École.

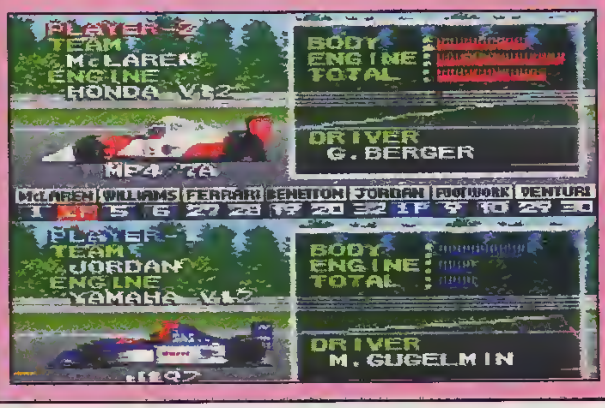
Du 2e au 11e prix (une cartouche de jeu au choix) :
Bruno Duriez de Cagnes-sur-Mer ; Émica de Boulogne ; Ludovic Huau de Longjumeau ; Thomas Texier du Perreux ; Gilles Grimal de Narbonne ; André Gallois de Lagord ; Véronique Dorp de Grande-Synthe ; Hubert Gallois d'Albi ; Sylvie Le Roch de Bagneux ; Jacky Voirgard de Nancy.

SNES SUPER NINTENDO	F-1 POLE POSITION	HUMAN SEPTEMBRE

F-1 Pole Position sera le nom français d'une course automobile qui a fait grande impression à la rédaction de *Player*. Rien d'étonnant lorsque l'on sait que cette cartouche est l'œuvre des Nippons de chez Human, une boîte qui s'est permis de pondre — excusez du peu —



Final Match Tennis, Super Tennis, Formation Soccer et Super Soccer, en bref quelques-uns des meilleurs jeux de sport sur NEC et Super Nintendo. Cette simulation, aussi réaliste que difficile, adopte la désormais classique vue en 3D du mode 7 et se démarque en proposant un écran splitté, aussi bien lorsque deux joueurs sont en lice que lorsque vous jouez en solo. Dans ce dernier cas, la fenêtre du haut fait office d'énorme rétroviseur. Wolfen est sur la brèche pour vous offrir prochainement un test complet de ce qui s'annonce d'ores et déjà comme une référence du genre.



VIRGIN SEGA FOLIES

Marseille à la pointe du divertissement ! Depuis quelques semaines, les ludomaniaques marseillais s'en donnent à cœur joie du côté du Virgin Megastore... Eh oui, Sega et Virgin proposent dans le méga magasin des Bouches-du-Rhône des espaces de détente équipés de simulateurs de conduite et de vol ainsi que des machines vidéo interactives. Bien vu ! On attend avec impatience l'ouverture d'autres espaces « Virgin Sega Folies » dans tous les Megastores de France et de Navarre !

EURO LOISIRS

20, rue Littré - 75006 Paris - Tél. : 45 49 19 39 - Fax : 45 49 07 30

Ouvert du Lundi au Samedi de 11 h à 20 h - Dimanche de 15 h à 19 h

M° Montparnasse

SUPER FAMICOM
Complète avec 1 jeu au choix
VITRINE DE 300 Titres

La Compétence du Spécialiste

Le plus Grand Choix de cartouches FAMICOM disponibles en France

NOUVEAUTES DE L'ETE

Aéro Fighters
All Japan Pro-Wrestl
Ancient Magic
Back to the Future
Battle Mobile
Crayon Shinchan
Death Blade
Dragon's Magic
Estpolis
Family Tennis
Final Fight 2
GP 1
High Impact
J. League Prime Goal
Jissou Gekijo
Kamen Rider
Madara 2
Megalomania
Nitro Punks
Odysseiya
Patty Moon
Scope Bazooka
Scope Yossy Road
Seiken Densetsu 2
Silva Saga 2
Smash Ball
Sonic Wings
Street Fighter 2 Turbo
Super Air Diver
Super Chinese World 2
Super F1 Circus 2
Super Formation Soccer 2
Super James Pond 2
Super Mario Collection
Taikaman
World Heroes
World Soccer
WWF Royal Rumble

ACCESSOIRES
Action Pro Replay
Boîtiers
Câble Stéréo
CPS Infra Rouge
Maletles
Multi adaptor
Super Scope

Manettes :
Capcom Power Stick
XE 1 SFC
Fighting Stick
Super ASCII Stick
City Boy
ASCII etc
Power Stick Fighter

Autres nouveautés, nous consulter

JEUX SUPER NES NOUS CONSULTER

Une montre GAME GEAR sera offerte pour tout achat supérieur à 1 000 F*
(* aux 100 premiers clients porteurs de cette annonce)

Les nouveautés réellement disponibles en Avant-Première

Grand choix de CONSOLES et de JEUX
Mega CD2 - MegaDrive 2 - Game Geer - Game Boy - Neo Geo

NEO GEO
Art of Fighting
Aso II
Burning Fight
Eight Man
Fatal Fury 2
Fire Suplex
Foot Ball Frenzy
Ghost Pilots
King Monsters 2
Magician Lords
Mutation Nation
Nam 75
Ninja Combat
Ninja Commando
Raguy
Riding Hero
Robo Army
Sengoku 2
Soccer Brawl
Super B. Ball 2020
Super Side Kick
Super Spy
Trash Rally
Word Heroes 2

MEGA CD
Vitrine de 30 titres

GAME BOY
Vitrine de 100 titres
Turner FM stéréo + casque Walkmen

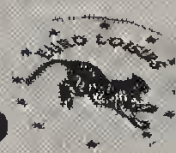
MEGA DRIVE
Vitrine de 200 titres

NEC ET SUPER CD
Vitrine de 200 titres

GAME GEAR
Nouvesutés nous consulter

POUR TOUS VOS ECHANGES

téléphoner au :



45 49 19 39

BEAT The ★ BEST

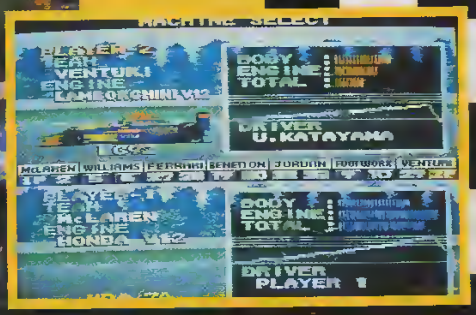
LUDI SPORT

F1 POLE P
PROFESSIO

Vous avez toujours rêvé d'être au volant d'une Mc Laren, d'une Williams Renault ou d'une Ferrari ... Vos idoles s'appellent Ayrton Senna, Jean Alesi ou Nigel Mansell ... Et vous êtes amateur de sensations fortes et de longs challenges à deux...

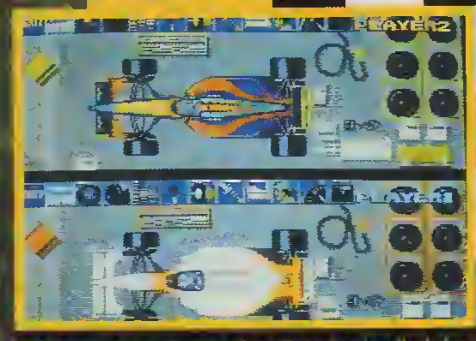
OSITION, N PILOTE

- 1 ou 2 joueurs simultanément sur un écran splité
- 3 modes de jeu : entraînement, essais libres ou championnat du monde
- 16 circuits, 7 écuries et 14 pilotes inscrits à la Fédération Internationale Automobile (FIA)
- Réglage de 5 paramètres sur la voiture (pneus, freins, boîte de vitesse, ailerons, suspensions)
- Sauvegarde de la configuration de la voiture et du classement en championnat du monde.



Sélectionnez votre voiture et votre pilote, le rêve devient réalité.

Le célèbre circuit de Monaco, avec ses chicanes et son tunnel en pointillés sur la carte.



Réglez votre voiture en fonction du circuit et des conditions de course.

Le mode 2 joueurs vous tiendra en haleine des heures durant ... c'est certainement la meilleure simulation de F1 à 2 !

F1 POLE POSITION, LA PERFECTION SUR TOUTE LA LIGNE !

Licensed by FOCA To Fuji Television. Super Nintendo . © 1992 Human Entertainment Inc / Game Boy : ©1993 Varie Corporation / © 1993 Ubisoft
Nintendo ®, Super Nintendo ®, Game Boy ® entertainment system the Nintendo product seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.

3615 PLAYER ONE

Vous êtes branché musique de film ? Alors n'hésitez pas, connectez-vous sur le 3615 PLAYER ONE. Si vous répondez correctement aux questions du concours « La nuit sacrée », vous pouvez gagner l'un des 20 CD de la musique du film.

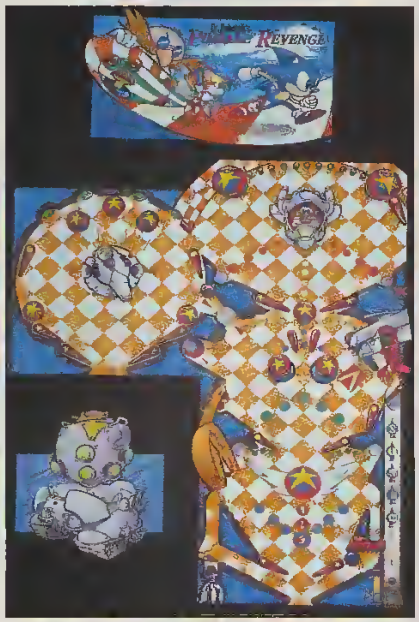
VOYAGE AU PAYS DE LA GENESIS !

Une semaine de rêve dans les studios de développement de Sega of America et chez des éditeurs aussi fameux que Virgin Games ou Interplay... tel est le fabuleux voyage que nous a organisé Sega France pour préparer la sortie du Mega CD. Du coup, on ne résiste pas au plaisir de vous emmener à nos côtés !

On a commencé la visite par le plus gros morceau, à savoir Sega of America ! Situés au sud de San Francisco, les bureaux, tout neufs, s'étalent langoureusement le long d'un lac artificiel. Sega y dispose de plusieurs bâtiments. Dans le premier, rencontre avec Paul Rioux, le vice-président de Sega. Il nous expose ses objectifs et le futur de Sega. Trois axes se détachent dans leur stratégie : le Mega CD à court terme, la future console 32 bits à moyen terme et la réalité virtuelle à très long terme (voir l'encadré sur le Sega VR dans le dossier Chicago de ce numéro).

SEGA INSTITUTE OF TECHNOLOGY

Sous ce nom se cache le studio de développement le plus secret de Sega. C'est dans ces murs qu'a vu le jour Sonic 2. Il faut savoir que la nouvelle politique du constructeur nippon est de développer plus de 80 % des jeux maison aux États-Unis. Les équipes qui composent le Sega Institute sont « mixtes », Américains et Japonais s'y côtoient. Les compétences sont ainsi mélangées entre les deux cultures pour en tirer le meilleur parti. En ce moment, le Sega Institute est en plein branle-bas de combat. Il faut dire qu'ils travaillent sur Sonic 3, sur le point d'être terminé (sortie prévue pour Noël), ainsi que sur un autre Sonic spécialement dédié à la Game Gear. Malheureusement, malgré les efforts des responsables de Sega France qui nous accompagnaient et de nos assauts répétés, impossible d'en voir le moindre pixel... L'ombre de l'espionnage industriel pèse décidément très fort dans ce genre d'endroit ! Par contre, Sonic Spinball, la simulation de flipper tirée de la Casino Zone de Sonic 2 était parfaitement visible et pratiquement achevé. Ce n'est pas une révolution, mais un petit jeu sympa qui devrait être très amusant. Pour finir, on a pu voir les débuts de Jester, un jeu de plate-forme qui promet. Information intéressante, les programmeurs du Sega Institute sont déjà en train de développer les premiers jeux sur la Saturn... CQFD !



Sonic Pinball : le plan du premier tableau ?

PROJECT SATURN ?

La futur console 32 bits de Sega fut l'un des sujets les plus prisés de ce voyage. Impassible de voir la machine, certes, mais beaucoup de petites phrases et d'informations à demi-mots fusaient de tous les côtés. Le langage de Paul Rioux à son sujet est clair : « Le Mega CD est un produit de transition, et il est vrai que notre projet de console 32 bits est très avancé. Elle pourrait apparaître sur le marché d'ici deux ans (fin 94-début 95). Pour l'instant, il reste le problème du coût à régler. Nous voulons la sortir à moins de 500 $ (3 000 F). Tant que nous ne pouvons pas passer en dessous de ce prix plancher, nous ne sortirons pas la Saturn. Saturn est le nom de code, non définitif, de cette mystérieuse machine. Tout ce que l'on sait pour le moment, c'est qu'elle sera équipée d'un processeur 32 bits très puissant, qu'elle ne devrait pas être compatible avec la Megadrive, et qu'elle ne disposerait (information à prendre au conditionnel) que d'un lecteur de CD-Rom intégré, sans aucun part cartouche. Il faudra donc patienter encore quelques mois pour en savoir plus mais, en tout cas, une chose est sûre... Elle existe et elle est prête !

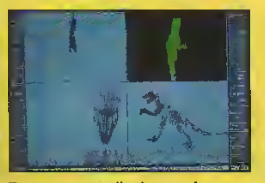
Alain Rioux, fan de simus sportives !

SEGA CD STUDIO

Sega of America a créé une branche spéciale, uniquement pour le développement des jeux sur Mega CD. Batman Returns CD, Ecco the Dolphin CD et Joe Montana Football CD en sont issus. Pour l'heure, ils sont tous affairés sur... Jurassic Park Mega CD. Une grosse production qui met en jeu des moyens énormes, puisque Sega a acheté des Silicon Graphics, les mêmes ordinateurs que ceux utilisés par les techniciens de Industrial Light and Magic pour créer les effets spéciaux du film ! Ils reprennent en plus les mêmes fichiers des dinosaures pour les intégrer dans le jeu CD. Les décors sont réalisés sur de très gros campatibles PC, avec le logiciel 3D Studio (calcul hyper rapide d'images en 3D avec des effets de texture et des lancers de rayon). Le résultat donne quelques petites séquences animées assez sympa dans le jeu, mais l'interactivité n'est pas très réussie et cette version CD est nettement moins excitante que celle sur cartouche. Au passage, l'un des musiciens du studio nous a joué la musique de Joe Montana Football CD. En fouillant bien, on a aperçu un hockey sur glace sur cartouche avec une simulation de mode 7 qui n'en était encore qu'au stade primaire de développement. De même que Revenge of Shinobi III qui semble être tout aussi fabuleux que le premier. Ceci marquait la fin de notre séjour à San Francisco... Direction Los Angeles.

Étude des dinosaures sur PC.

Un musico et sa mousse table de mixage pour un méga son !



Tyrannosaure : allez les verts !

ATTENTION CANAL 21 VOUS OFFRE PLUS DE 300 LOTS !

TUBES EN STOCK

Tu es branché musique ? Alors appelle vite le

36 68 21 06

Gagne des supers cadeaux : 2 places pour le concert de Prince, 1 veste en cuir Michael Jackson, et beaucoup de CD et Vidéocassettes...

SI T'ES FUNK, T'ES CONVERSE !

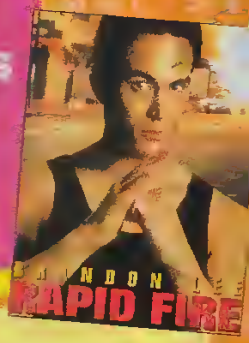
Appelle vite le

36 68 60 20

pour le grand concours DO THE FUNK / CONVERSE.

Tu peux gagner un voyage aux USA et les fringues de tes rêves !

CONVERSE



Gagne un voyage de star à Hollywood au :

36 68 80 20

Répond aux questions VRAI-FAUX sur le cinéma et gagne un voyage de star à Hollywood, des billets d'avant-première, des posters... Appelle vite, c'est GÉANT !

SI TU N'AS PAS PEUR DES DÉFIS... AFFRONTE LE :

Gagne 1 console 16 bits !

36 68 21 88

OSE APPELER ET ÇA VA ETRE TA FETE !

Pour les appels 36 68 la taxation ne sera que de 2,19 Frs par minute
Le règlement déposé par Newstelemedia est disponible chez Maître Venezia, huissier de justice, à Neuilly-sur-Seine.

Si vous souhaitez participer au jeu de Télévisator 2 et courir sur Virtua Racing pour gagner de nombreux cadeaux, écrivez à :
Player One
Télévisator 2
19, rue
Louis-Pasteur,
92513 Boulogne cedex.
N'oubliez pas de nous préciser vos coordonnées ainsi que votre âge.
Bonne chance !

SEGA STUDIO IN LOS ANGELES

Après trois jours d'effervescence cool à San Francisco, Sega nous fait découvrir les studios de recherche de ses éditeurs de jeux à Los Angeles... Séquence travail en Mustang au soleil de Malibu !

Los Angeles est, via Hollywood, la capitale mondiale du cinéma. C'est pour cette raison que Sega y a acheté Interactive Entertainement, ancien éditeur de jeux sur micro, pour en faire un centre de développement axé sur les licences du cinéma et de la TV américaine. Ainsi, on a pu y voir en cours de conception la version Megadrive de Super Star Wars, qui s'annonce assez réussie. De même, on a découvert quelques images d'un nouveau Batman pour Megadrive et Game Gear, tiré du dessin animé de l'homme chauve-souris qui fait un carton aux États-Unis et sur Canal+. Les Sega boys nous ont aussi montré des expériences de rotation d'un terrain de football, grâce à l'intégration dans une cartouche d'un chip expérimental, qui reprend certaines caractéristiques du Super FX de la Super Nintendo. Il y avait aussi quelques belles démos expérimentales d'images précalculées sur Mega CD, mais difficilement exploitables pour un jeu. Et pour finir, on a admiré à loisir Eternal Champions, un jeu de baston qui se veut le concurrent direct de Street Fighter II, qui comporte de très gros sprites et de beaux graphismes. Ceci bouclait définitivement notre visite chez Sega of America.

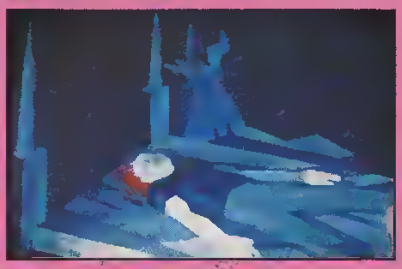
Star Wars, les vacances à la plage.

Eternal Champions, waouh ! la pastèque !

INTERPLAY DANS UN AUTRE MONDE !

Pendant qu'on était à Los Angeles, on s'est tapé une petite balade en Mustang du côté de chez Interplay. Balade fructueuse malgré nos problèmes d'orientations dans une ville de 150 km de long ! Pendant ce temps, chez Interplay, ils étaient en train de développer Another World 2, prévu pour la fin de l'année sur Super NES et un peu plus tard sur Megadrive. On a pu arriver à temps malgré tout ! De plus, comme nous sommes des inconditionnels de Star Trek, nous ne résistons pas au plaisir de vous montrer la version PC qui va être bientôt adaptée sur Mega CD. Pour conclure, sachez que Lost Vikings sera également adapté sur Megadrive.

Another World II, une nouvelle beauté.



VIRGIN GAMES DE L'INTÉRIEUR !

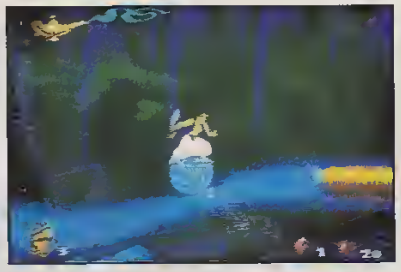
Sega France nous a offert une petite visite chez Virgin Games, qui est en train de devenir l'un des plus grands éditeurs de jeux. On lui doit notamment Global Gladiators, Me-ga-lo-mania, Cool Spot, Le Livre de la Jungle et le très attendu Aladdin.

Virgin développe sur toutes les machines. Terminator sera leur premier jeu sur Mega CD, premier jeu console à utiliser la technique du Q-sound, qui permet de recréer un son tridimensionnel sur une chaîne hi-fi classique ! Pour rester dans cet univers, il nous ont montré la version pratiquement terminée de Robocop vs Terminator sur cartouche Megadrive.

Aladdin, la petite merveille...

ALADDIN... TRALALA !

Mais le grand événement chez Virgin, le jeu qui met le monde de la Megadrive en ébullition, c'est bien sûr Alladin. Adapté du film de Walt Disney, qui sortira en novembre dans les salles françaises, ce jeu de plate-forme magique est une petite révolution. Tout tient dans la qualité de l'animation des personnages. Il faut dire que les dessinateurs et les animateurs de Disney se sont servis des mêmes techniques que celles utilisées pour leurs dessins animés. Virgin réalise ensuite toute la programmation et la création des décors. Le résultat est stupéfiant et Aladdin promet d'être LE méga jeu de Noël, d'autant plus que la musique a trotté dans nos têtes durant tout le séjour... Lalala ! Alladin est né d'une technique mise au point chez Virgin pour un autre jeu nommé Dinoblades toujours en cours de développement et que nous vous présentons en avant-première. Enfin, pour finir en beauté, sachez que nous avons eu la chance d'admirer les premiers roughs (études sur papier) de Cool Spot 2. Vu les dessins, ça va cartonner dans la Mustang (« la vache ! »). Cool Spot affronte dans cette suite des tonnes de robots et d'engins diaboliques !



... de la rentrée

RÉSULTATS DU CONCOURS METALLICA PARU DANS LE *PLAYER ONE* N° 31

1er prix (1 double disque d'or sérigraphié au nom du gagnant + 1 K7 vidéo + 1 tee-shirt Metallica) :
Guillaume Warren de Paris.

Du 2e au 20e prix (1 K7 vidéo + 1 tee-shirt Metallica) :
Antoine Jegou de Paris ; Pierre Couturier d'Écatay ; Romain Huber de Lyon ; Caroline Eonnet de Chatau ; Hervé Robin de Villemandeur ; Benjamin Lartigue de La Rochelle ; Franck Mony d'Éragny-sur-Oise ; Renaud Gay de Boulogne ; Pierre Carbaret de Chally-en-Brie ; Pascal Payetan de Vitry ; Jérôme Pacchiany de Théaule-sur-Mer ; Arnaud Perrin de Thaan ; Guilhem Grumel d'Arles ; Philppe Salman de Villeurbanne ; Sébastien Raynaud de Beauzelle ; José Sardinha de Toulouse ; Christine Barutueau de Beauzelle ; Graëffly Romain de Bondy ; Svetlana Radavanouc d'Aubervilliers.

Du 21e au 30e prix (1 tee-shirt Metallica) :
Jean-Marc Loeckx de Versailles ; Jaël Reynaud de Sceaux ; Virginie Calombier de Montauban ; Jean-Michel Vaisin de Daux ; Laurent Pelletier de Poisvilliers ; Philippe Fleury de Maincillier ; Tony Hulot de Luce ; Thierry Senault d'Athis-Mans ; Jocelyne Le Buhan de Brest ; Stéphane Dimov de Val-de-Reuil.

Professionnels, contactez-nous !

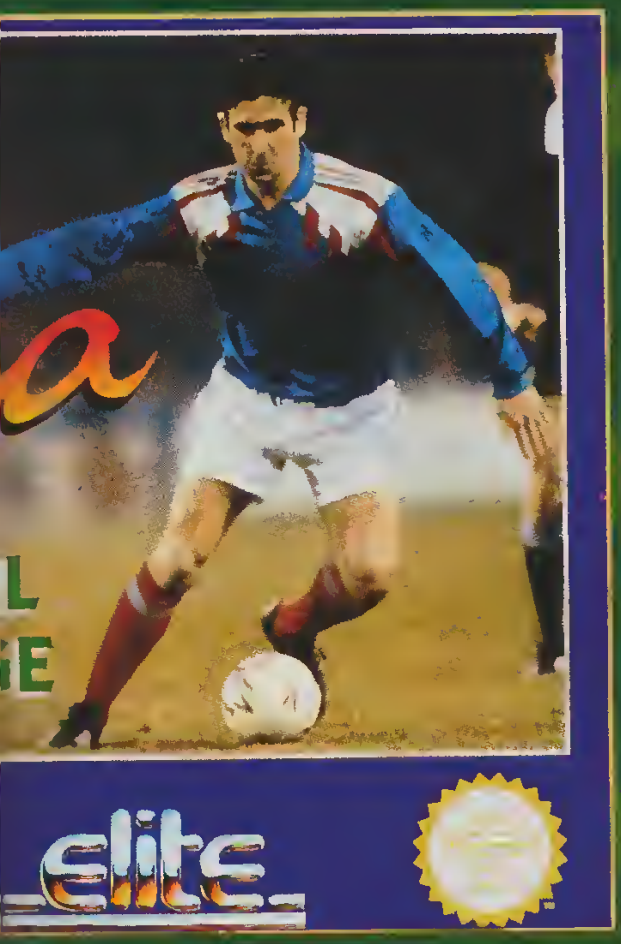
Tél : 45.69.48.01
Fax : 45.69.47.95

Vente par correspondance
Tél. : 45.69.17.99

* NINTENDO, SEGA, sont des marques déposées par les fabricants.

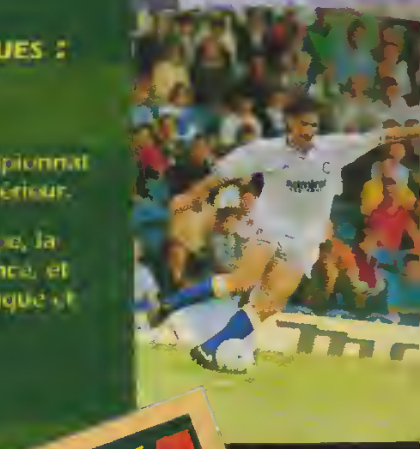
BEAT The BEST
LUDI SPORT
LE BUTEUR
LICENSED BY
Nintendo
FOOTE
CHALLE
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
ET C'EST PARTI...
Sur Les coups de pied arrêtés, visualise les trajectoires de la balle, grâce à ta manette. Le pénalty est discutable ! Ce but est réellement extraordinaire... n' hésite pas à revivre l'action au ralenti !
Un grand nombre de sprites à l'écran et une vue de trois quart arrière du stade confèrent un réalisme étonnant à l'action.
GAME BOY
SOS LUDI
36.15 LUDI GAMES
LUDI GAMES
Nintendo

C'EST TOI !



OPTIONS ET CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES :

- Choisis une équipe parmi 64.
- Joue en match amical, en championnat international, en salle ou à l'extérieur.
- Définis la stratégie de ton équipe, la vitesse des joueurs, leur puissance, et les différentes formations d'attaque et de défense.



NOM : CANTONA
PRENOM :Eric
DATE DE NAISSANCE : 24/05/66
TAILLE : 1,87 m
PROFESSION : Footballeur
CLUBS : Auxerre, OM, Bordeaux, Montpellier, OM, Nîmes, Leeds, Manchester United.
PALMARES :
28 sélections nationales, 10 buts depuis le début de la saison.
QUALITES PARTICULIERES:
- Très bon remiseur
- Passage d'un jeu court à un jeu long avec une facilité déconcertante
- Parfaite osmose entre les qualités physiques et techniques
- Puissance de frappe
- Sens du jeu en profondeur
- Faculté de décalage pour un partenaire

SPECTACULAIRE, MANIABLE, RAPIDE ET TRES PERFORMANT, POUR TOUS LES INCONDITIONNELS DE FOOTBALL ET LES FANS DE CANTONA !

3615 PLAYER ONE

Gagnez des Pictures Disc et des compacts de la bande originale du film *Super Mario Bros* en vous branchant sur le 3615 PLAYER ONE. Consultez également le sommaire du prochain numéro dès le 1er septembre.

UN NOUVEAU HÉROS CHEZ KONAMI !

Rocket Knight est bien parti pour laisser son empreinte dans l'histoire du jeu vidéo. D'abord parce que Sparkster, la souris équipée d'une combinaison de combat et d'un jet dorsal, devrait devenir l'un des personnages phares de Konami, au même titre que Christopher Belmont, le héros de Castlevania. Ensuite parce que le premier jeu mettant en scène ce héros, Rocket Knight Adventures, a tout du carton potentiel. Dans un monde mi-médiéval, mi-futuriste, envahi par des robots à l'aspect grimaçant, vous partez dans un jeu de plate-forme de folie tout imprégné de la « Konami's touch ». À savoir une réalisation irréprochable au service d'une action variée bénéficiant de toute la jouabilité et du souci des détails qui ont fait la renommée de cet éditeur. Mention d'honneur au maniement du héros qui, avec son jet, peut se livrer à des acrobaties de folie à une vitesse supersonique. La version Megadrive — dont est tirée cette photos — sortira à la rentrée, la version Super Nintendo un peu plus tard.

TÉLÉVISATOR 2 SE MET À L'HEURE DES TORTUES

Après le spécial Tiny Toons qui a remporté un véritable succès, Télévisator 2 vous prépare pour le 17 juillet un spécial Tortues Ninja pour la sortie du dernier film des quatre héros carapacés. Tout, tout, tout, vous saurez tout sur les Tortues : des trucs et astuces, des tests de jeux, des extraits du film et même un reportage sur le tournage de leur dernière aventure. Bref, la totale. Si vous voulez voir Crevette en présentator tortuesque, ne ratez pas cette émission.

Télévisator 2 « *Spécial Tortues Ninja* » sur France 2, le 17 juillet prochain de 10 h 05 à 11 h 30.

RÉSULTAT DU CONCOURS JIMMY CONNORS PARU DANS PLAYER ONE N° 31

1er au 5e prix (1 raquette de tennis + 1 jeu Jimmy Connors Pro Tennis Tour + une visière Jimmy Connors) :
Coroline Eonnet de Chatou ; Johan Collodetto d'Alençon ; Philippe Guetta de Paris ; Yannick Cann de Plougonvelin ; Arnaud Delizée d'Assevent.

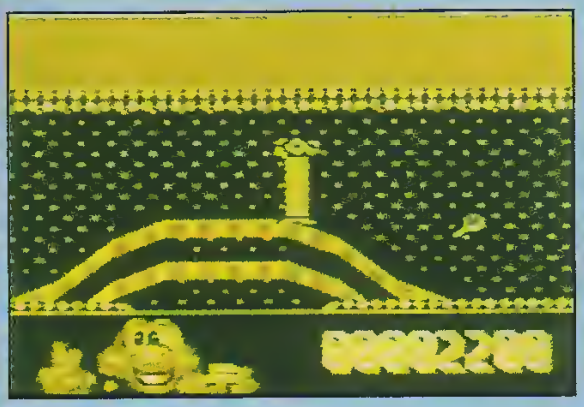
Du 6e au 15e prix (1 tee-shirt + 1 visière Jimmy Connors) :
Jean-Loup Morel d'Igoville ; François Lhuissier d'Évreux ; Matthieu Delisle de Poitiers ; Julien Drach de Droveil ; Fabien Blondeau de Saint-Joseph ; Lise Fehner de Lure ; Olivier Meo de Villiers-Saint-Fre ; Lionel Dulout de Paris ; Solange Franchi de Morseille ; Guy Crépin de Caluire.

Du 16e au 30e (1 visière Jimmy Connors) :
François Thevenin de Volx ; Yves Lollemend de Sceaux ; Marie-Laure Jouffreau D'Aurillac ; Guylaine Bourdouleix de Paris ; Daniel Pontivianne de Revigny-sur-Ornion ; Frédéric Gauthier de Villeurbonne ; Jérome Figuier de Villeneuve ; Simone Bertrond D'Augeville ; Érik Figuier de Ramonville ; M. Boheas de Muret ; Bronislaw Wieczorek D'Arras ; Daniel Pageot de Loches ; Audrey Brelivet D'Aucaleuc ; Sylvie Bertrond d'Aussanaire ; Jean-Marc de Thorigny.

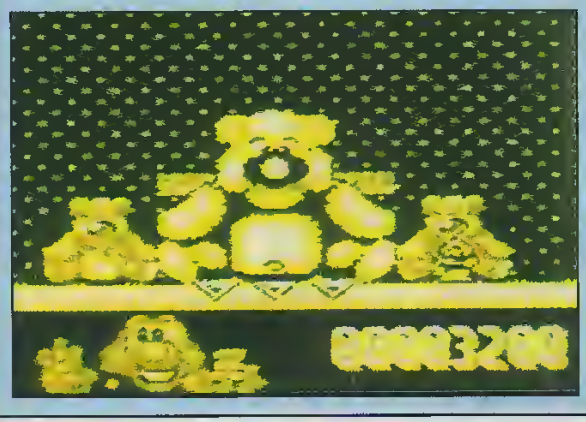
Du 31e au 35e prix (1 poster Jimmy Connors) :
Juliette Lefranc de Strasbourg ; Jean-Marc Christ de Friesenheim ; Michel Joffrode de Compiègne ; Marie-Paule Blay de Mornac ; Claudette Peronnet de Savigny.

GB GAME BOY — SUPER JAMES POND — OCEAN — SEPTEMBRE

Il y a notre Crevette, que vous pouvez voir sur France 2, et puis il y a l'autre. L'autre, c'est James Pond, le crustacé agent secret qui allonge son corps métallique pour atteindre les endroits les plus haut perchés. Gros succès sur Megadrive, James Pond goûte désormais aux joies des machines Nintendo. Malheureusement, le



résultat est loin de cartonner autant que la version originale. Si le héros est toujours aussi adorable, les graphismes par trop dépouillés font perdre beaucoup de charme aux exploits de la crevette atomique. Une cartouche qui, semble-t-il, ne laissera pas une marque indélébile dans la ludothèque de la Game Boy.



GB GAME BOY — RODLAND — THE SALES CURVE — SEPTEMBRE

Rodland est un jeu curieux. Dirigeant un petit bonhomme dans des décors à la Lode Runner (pour ceux qui connaissent), avec des plates-formes et des échelles partout, vous avez la possibilité d'avancer dans le jeu grâce à votre fouet et vos chaussures. Le premier vous sert à mater vos adversaires (leur mort vous rapporte des options) et les secondes vous permettent de créer des échelles. Rodland est un jeu difficilement définissable. Il faut y jouer pour comprendre son fonctionnement. Et nous vous dirons s'il vaut vraiment le coup dans un prochain test.

ELITENDO

179 BOULEVARD VOLTAIRE 75011 PARIS

OUVERT LE LUNDI DE 14H à 19H ET DU MARDI AU SAMEDI DE 10H à 19H.
MÉTRO : CHARONNE OU BOULETS-MONTREUIL – RER : NATION.
Tél : 43 48 36 22 – Fax : 43 48 36 24

SUPER FAMICOM

STREET FIGHTER II TURBO CE	629 F	GP-1	539 F
SUPER MARIO COLLECTION	589 F	BATTLE MOBILE	539 F
DRAGON BALL Z II	529 F	SUPER AIR DIVER	539 F
WORLD HEROES	589 F	MAGIC JOHNSON SLAM	539 F
FINAL FIGHT II	539 F	SUPER CHINESE WORLD	589 F
SUPER DUNKSTAR	529 F	FORMATION SOCCER 2	539 F
RANMA 1/2 II	589 F	SUPER BACK TO THE FUTURE	539 F
STAR FOX	529 F	SUPER JAMES POND II	539 F
SOLSTICE II	589 F	MARIO ET WARIO	499 F
SUPER F1 CIRCUS 2	589 F	MADARA 2 (RPG)	589 F
POP'N TWIN BEE	499 F	ROCKY RODENT	589 F
SUPER STAR WAR	499 F	AERO FIGHTERS	589 F
SUPER FAMILY TENNIS	539 F	SILVA SAGA 2 (RPG)	589 F

SUPER NES

MORTAL KOMBAT	529 F	SUPER TURRICAN	499 F
ALIEN 3	539 F	ASTERIX	499 F
WWF 2	539 F	UTOPIA	539 F
BUBSY	539 F	JURASSIK PARK	539 F

MEGADRIVE

STREET FIGHTER II' CE	499 F	OUT OF THIS WORLD	375 F
X-MEN	375 F	COOL SPOT	375 F
SHINING FORCE	399 F	EXERANGER	399 F
FATAL FURY	375 F	THE HUMANS	375 F
FLASH BACK	375 F	BATTLETOADS	375 F
ROLO	399 F	TINY TOONS	375 F

MEGA CD

MEGA CD	1890 F	ET TOUTES SES NEWS.	TEL

NEO GEO

CONSOLE + 1 JEU	2790 F	FATAL FURY II	1390 F
JOYSTICK	499 F	SUPER SIDE KICKS	1390 F
SAMOURAI SHADOW OOWN	TEL	SENGOKU II	1390 F
WORLD HEROS II	1450 F	ART OF FIGHTING	1390 F

NEC

DUO-R	TEL
STREET FIGHTER II' CE	TEL
PCKID 3	399 F
POWER TENNIS	439 F

ACHAT, ÉCHANGE OCCASIONS

BON DE COMMANDE : À retourner à Elitendo
Nom : Prénom :
Adresse :
Code Postal : Ville :
N° de téléphone :

TITRE	PRIX
FRAIS DE PORT 30 Frs jusqu'à 3 jeux – 50 Frs consoles	
TOTAL A PAYER	

Je règle par : CHÈQUE ☐ MANDAT LETTRE ☐ CARTE BLEUE ☐
N°
DATE EXPIRATION : / Signature

RC 390 776 963
Dans la limite des stocks disponibles
Les prix sont modifiables sans preavis

Dans les lignes qui suivent, vous trouverez les renseignements nécessaires à une meilleure lecture de *Player One*... Pour commencer, voici l'explication des pictos que vous verrez dans chaque cartouche à la fin des tests de jeu.

Signifie qu'il s'agit d'un jeu d'arcade-aventure comme Zelda ou Wonder Boy.

Pour un shoot'em up (jeu de tir) comme Gradius ou R-Type.

Jeu avec un pistolet comme Operation Wolf ou Duck Hunt.

Indique que l'on peut jouer à un joueur.

Indique que l'on peut jouer à deux en même temps.

Ce jeu est adapté d'une borne d'arcade (jeu de café), comme Out Run.

Jeu de combat comme Double Dragon.

Jeu de plate-forme comme Mario I et II.

Pour les simulations de guerre.

Pour les simulations sportives.

Jeu de rôle.

Jeu d'aventure.

Et enfin... les jeux de réflexion !

Évidemment, chaque jeu est désigné par plusieurs pictos.
Ex. : Double Dragon est un jeu de combat à deux joueurs, adapté d'une borne d'arcade...

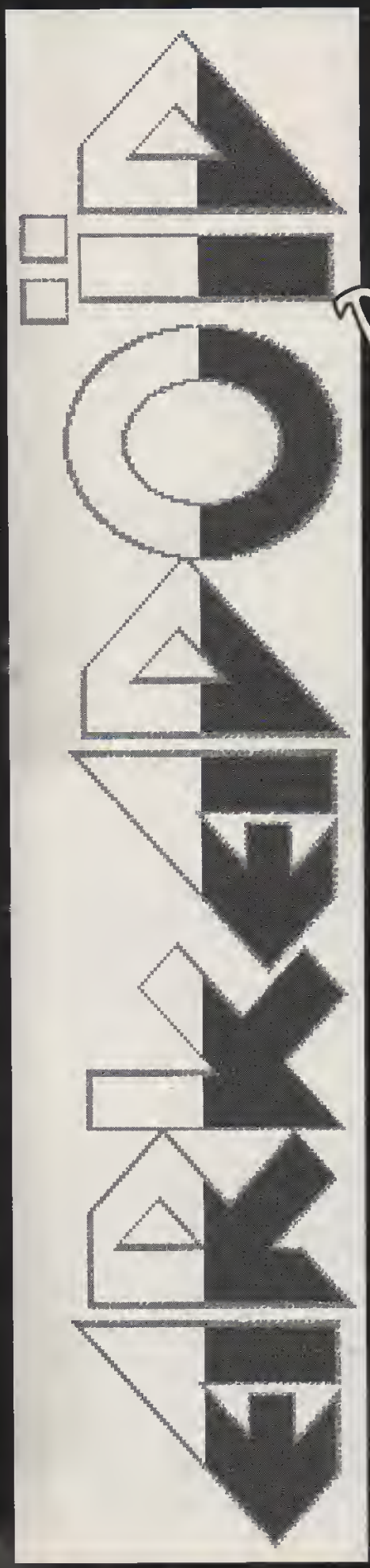
BARCODE BATTLER : LA FACE CACHÉE DES CODES BARRES

Imaginez le rêve : une console dont les jeux ne coûteraient rien, pas un franc ! C'est ce que vous propose le Barcode Battler, un nouveau produit créé par la société japonaise Epoch et distribué par Tommy.

L'idée géniale est la suivante : grâce à la lecture optique de certains codes barres, les personnages que vous contrôlez sont dotés de nombreuses caractéristiques (points de vie, d'attaque, de défense et de magie). Lors de la bataille, la puissance de vos coups est gérée aléatoirement par la machine, en fonction, bien sûr, des caractéristiques de vos persos. Lorsqu'un des deux adversaires n'a plus de points de vie, il a perdu. Simple et efficace. Évidemment, avec ce système de jeu, il ne faut pas s'attendre à voir des graphismes. Toutes les données du jeu s'affichent sous forme de nombres en noir et blanc.

Il existe deux façons de jouer avec le battler. La première vous permet de vivre seul une aventure dans laquelle vous dirigez deux personnages qui devront affronter une série d'ennemis en utilisant des cartes fournies avec la console. C'est la partie la moins intéressante. Le deuxième mode vous permet d'affronter un adversaire. C'est là que réside l'astuce : pour créer vos personnages, vous n'avez plus besoin d'utiliser les cartes fournies, vous pouvez utiliser presque n'importe quel code barres, souvent bien plus original

que ceux déjà fournis. Pour vous donner un exemple, le combattant le plus puissant donné avec la console possède l'ensemble des caractéristiques suivantes : 4 000 points de vie ; 1 200 points d'attaque et 700 points de défense. Si vous prenez le code barres de la choucroute William Saurin en boîte de 400 g, vous obtiendrez ces caractéristiques : 31 000 points de vie ; 8 500 points d'attaque ; 7 000 points de défense. Inutile de dire qu'avec un tel personnage, vous mettrez la pâtée à l'autre. Toute l'astuce réside donc à découvrir, parmi les produits du commerce, quels sont les codes barres les plus puissants. Ainsi, au Japon, où plus de 1 200 000 exemplaires ont été vendu, une marque de pâtes s'est trouvé en rupture de stock, car son code barres était extrêmement puissant... Le Barcode battler sera disponible en France dès le mois de juillet au prix de 350 francs.



Tous les jeux d' import
USA & JAPON ...
En Direct Live !!!

ARKADOID

METZ

BESANCON
NANCY
GENEVE
BRUXELLES
BETHUNE

TOUS LES JEUX D' IMPORT
JAPON & USA SONT
DISPONIBLES DANS VOS MAGASINS
ARKADOID HABITUELS

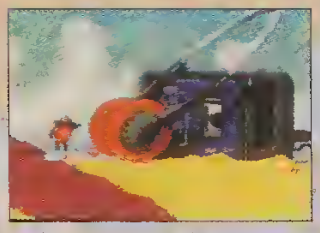
OVER TH

Les previews so

Over the World vous propose un aperçu des nouveautés du monde entier ! Mais attention, les jeux présentés ici ne sont pas encore officiellement disponibles en France. Il est même fort probable que certains d'entre eux ne franchissent jamais nos frontières, ou alors après de nombreuses modifications. Une situation qui pourrait évoluer car Nintendo et Sega réduisent de plus en plus les décalages entre les sorties françaises et celles du reste du monde.

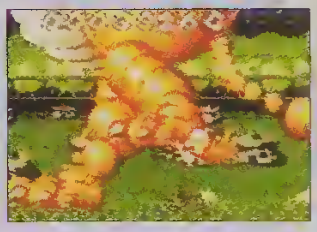
SUPER NINTENDO

Acclamé lors du dernier CES pour son travail sur **Aladdin** et sa version Megadrive, Virgin se montre également très actif sur Super Nintendo. Une flopée de cartouches ont ainsi été annoncées



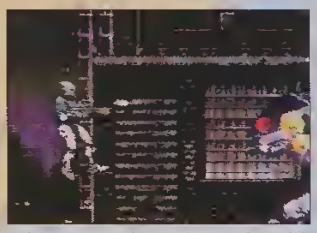
Cool Spot (Super Nintendo).

par l'éditeur, sans date de sortie précise. **Cool Spot**, le jeu balnéaire mettant en scène la mascotte de 7Up, et le **Livre de la Jungle** seront ainsi adaptés sur la 16 bits Nintendo. Toujours chez Virgin Games, **Son of Chuck** met en scène le fils de l'hilarant Chuck Rock dans un jeu de plate-forme aussi



Son of Chuck (Super Nintendo).

fun que son prédecesseur alors que **Robocop vs Terminator** ne fait pas dans la dentelle avec une action violente à souhait. Autre éditeur dans le même style, l'adaptation de **Battletoads** sur Super Nintendo avance à grand pas. La sortie est imminente aux States. Mieux vaut tard que jamais pour



Robocop vs Terminator (Super Nintendo)

Nosferatu, annoncé il y a près de deux ans, et qui devrait sortir sous peu au Japon. Ce mélange de beat them up et de Prince of Persia devrait faire sensation par ses superbes graphismes et son anima-

Nosferatu (Super Nintendo).

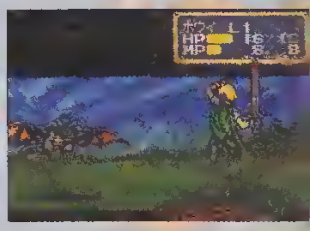
tion très fluide. La quête, très gore avec des monstres visqueux, tiendra sur une cartouche de 16 mégas. **Battle Cars**, de Namco, est une course destroy en mode 7

Battle Cars (Super Nintendo).

dans la lignée de Road Rash, qui permettra le jeu à deux en simultané. Les jeux de sport n'en finissent plus de débarquer avec, dans les mois à venir, de très belles choses dans le domaine du foot US et du hockey. Après **Super Slap Shot** de chez Virgin, **NFL Football** de Konami, prévu pour août aux States, joue à fond la carte du réalisme (28 équipes de la NFL sont présentes et même la météo est

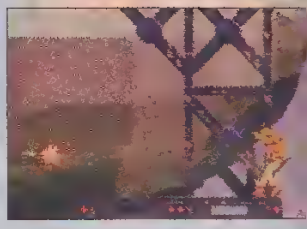
NFL Football (Super Nintendo).

gérée). Avec de très belles rotations du terrain, il se pourrait que cette cartouche devienne vite une référence. Pas effrayé du tout, Data East travaille également sur un jeu de foot US utilisant la vue 3D du mode 7, **Monday Night Football**. Plus proche des mœurs européennes : le hockey. **Brett Hull Hockey**, d'Accolade, propose de fort beaux graphismes



Shining Force II (Megadrive).

avec les commentaires digitalisés de Al Michael, un présentateur très populaire outre-Atlantique. À quand le même avec la voix de Thierry Roland ? On finit par une « curiosité nippone », **Ranma 1/2**



Young Indiana Jones (Megadrive).

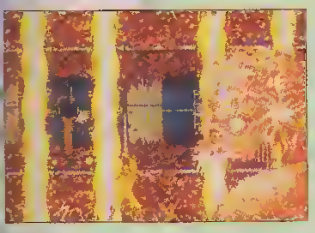
RPG qui devrait ravir les amateurs. Ce jeu de rôle 100 % en japonais met en scène les person-

Ronnie McDonald (Megadrive).

E WORLD

LES NEWS
L'actualité dans le monde.

alisées par Iggy.


Super Shinobi II (Megadrive).

nages du dessin animé le plus classe du Club Dorothée.

MEGADRIVE

La Megadrive continue de s'imposer dans le domaine du jeu de rôle. **Shining Force II**, la suite du jeu de rôle aux phases de combat

Super Shinobi II (Megadrive).

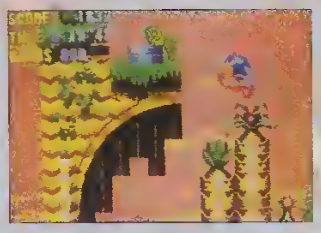
wargame, reprend un principe similaire à celui du premier volet avec des graphismes améliorés et une bande sonore d'enfer. 16 mégas seront nécessaires pour faire tenir le jeu qui est attendu pour octobre au Japon et certainement plus tard dans les pays occidentaux (les délais de traduction, fils !). Quant à **Phantasy Stars IV**, sa sortie est reportée à décembre au Japon : selon toute attente, la version anglaise devrait sortir vers la mi-94. Après Global Gladiators, le Big Mac continue ses aventures sur la Megadrive : **Ronnie McDonald** est le second jeu sponsorisé par le géant des hamburgers. C'est Sega Japon qui réalise ce jeu de plate-forme aux graphismes assez jolis mettant en scène le clown mascotte de la marque. Sortie prévue en septembre au pays des sushi. On ne quitte pas Sega pour s'intéresser à **Super Shinobi II**, prévu pour le 27 juillet au Japon : varié et graphiquement superbe, ce nouvel épisode des exploits du Ninja inébranlable devrait ravir les fans... à défaut de créer une révolution par son originalité. Data East annonce pour sa part **Dashin' Desperadoes**, une course poursuite infernale à scrolling horizontal dans laquelle vous déblayez le terrain à coups de bombe. Un écran splitté permettra le jeu à deux. Enfin, **Instruments of Chaos starring Young Indiana Jones** et **Pirates**

Sonic CD (Mega CD).

Gold, l'adaptation d'un jeu d'aventure et de stratégie fabuleux qui vous propose de prendre en main la destinée d'un frère de la côte, verront le jour ce mois-ci aux États-Unis.

MEGA CD

Sortira ? Sortira pas ? Après les déclarations contradictoires de Sega Japon, Sonic CD est officiellement annoncé pour septembre. Tails sera fidèle au poste et une nouvelle venue débarque : une « Soniquette » toute rose !


Sonic CD (Mega CD).

Les graphismes sont vraiment excellents et le CD incorpore des dessins animés de toute beauté. Couplée à la sortie de **Silpheed** (en juillet au Japon), cette information est tout ce qu'il y a de plus rassurant pour les possesseurs de ce périphérique. Le Mega CD voit arriver de grands titres. Moins attendu mais pas forcément inintéressant, **Arcus Odissey**, un jeu de rôle typiquement nippon, arrivera en juillet. **Keio Attack Team** de chez Victor devrait pour sa part remonter le niveau des shoot them up sur cette machine : dans un délire proche de celui de Parodius, ce jeu de tir à scrolling horizontal vous propose de diriger une Bunny-girl volante. Parallèlement, se confirme un mouvement déjà esquissé à travers les adaptations de Willy Beamish, Monkey Island, Dongeon Master et Might and Magic III. Les grands éditeurs occidentaux spécialisés dans les jeux de rôle et d'aventure s'intéressent de très près au Mega CD. Dernier à franchir le pas, **Eye of the Beholder**, un clone de Dungeon Master devenu mythique sur micro-ordinateur, est attendu pour octobre au Japon. ■

Sonic CD (Mega CD).

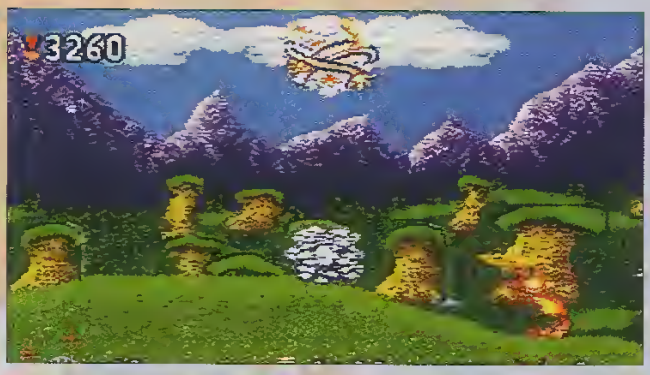
Eye of the Beholder (Mega CD).

LES NEWS

Une rubrique réalisée par Crevette.

BUBSY

Une sacré bêbête, sur Super NES !

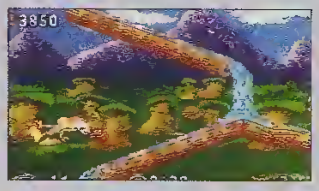


Bubsy est probablement le jeu le plus important de l'histoire d'Accolade. Il faut dire qu'il se situe directement au niveau des Sonic et autres James Pond. Le héros est un chat sauvage qui évolue dans un jeu de plate-forme assez sauvage lui aussi...

LES NERFS EN PELOTE !

Alors, Bubsy est un petit animal très sympa (enfin, je dis « petit », mais le sprite est quand même d'une taille très respectable), qui se balade dans un décor bucolique. Bubsy ne ramasse pas des pièces ou des anneaux, comme d'autres, mais des pelotes de laine ! Faut dire que les chats aiment particulièrement ça pour s'amuser. Il va donc rebondir de collines en ruisseaux, en passant par des toits de cabanes. Il va également croiser des tas d'ennemis bizarres comme des espèces d'extraterrestres pour le moins extraordinaires en forme de pianos sur pattes des plus surprenants. Il faudra qu'il fasse très attention à ne pas bondir au-dessus des plaques d'égout, qui ont la fâcheuse tendance à sauter en l'air, ou à ne pas tomber dans le vide sous peine de recommencer au début du level (sauf s'il a touché les pelotes spéciales de mi-parcours). Techniquement, c'est assez réussi et la jouabilité est bonne, sans être excellente. La musique est fabuleuse et il se dégage du jeu une bonne humeur générale qui est particulièrement agréable. Je pense que Bubsy devrait rencontrer le succès escompté de par le monde. ■

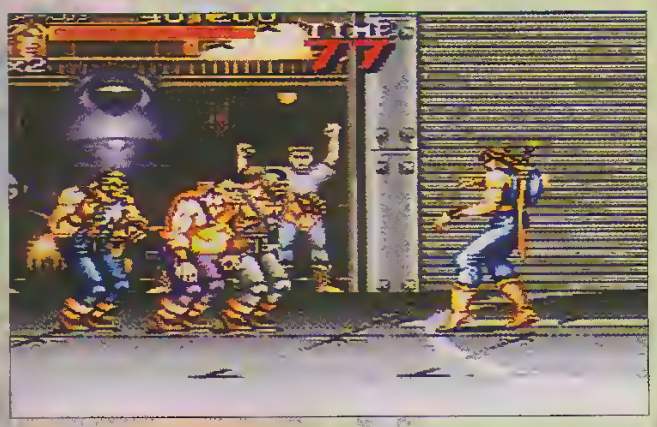
◆SUPER NES◆

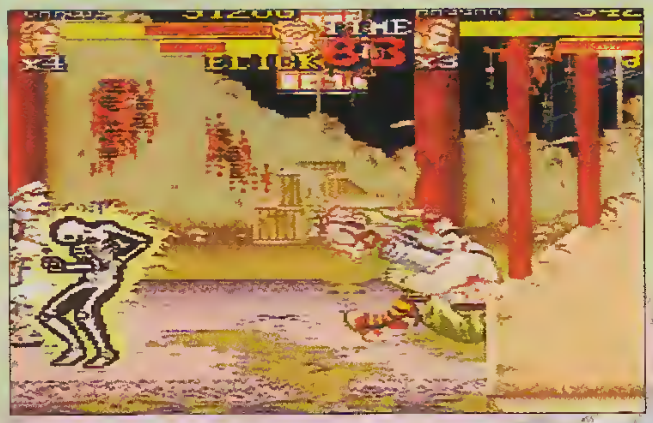


FINAL FIGHT II

Les deux sont à l'écran !

LES NEWS



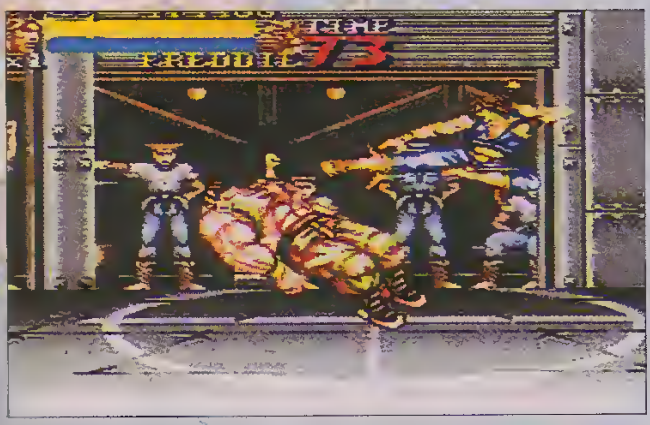


Final Fight était l'un des tout premiers jeux à voir le jour sur la Super Famicom. Et s'il est aussi beau qu'il est jouable, le seul reproche qu'on lui avait trouvé, c'est de ne pas pouvoir jouer à deux simultanément avec les trois personnages (il n'y avait que Cody ou Haggart de disponible). Sous la pression des joueurs, Capcom a sorti Final Fight Guy en série limitée au Japon, mais cela ne réglait le problème que de façon partielle... Du coup, deux ans plus tard, Capcom propose Final Fight II.

TOUJOURS BOURRIN !

Beaucoup de choses ont changé dans cette suite. Certes, Haggart est toujours là, mais deux nouveaux personnages sont disponibles à ses côtés. Les décors sont également complètement nouveaux. Quant aux ennemis, on retrouve de vieilles connaissances mais la plupart font leur première apparition à l'écran. À noter que dans les décors, on peut apercevoir Chun Li attablée à une terrasse de café, ainsi que d'autres personnages de Street Fighter II dans diverses positions, discrètes, mais suffisamment visible pour l'amateur éclairé. Comme quoi Street Fighter II n'a pas fini de hanter l'histoire de Capcom. Ne faisons pas la fine bouche, l'ensemble est très beau et tout aussi jouable que la version précédente. Ce qui demeure par-dessus tout, c'est cette ambiance incomparable que l'on ne trouve que dans Final Fight. Et comme tout cela date d'avant le phénomène Street Fighter II, on peut se demander si Final Fight II n'arrive pas un peu tard... ■

◆SUPER FAMICOM◆



BATMAN RETURNS

MEGA CD

Tiens, les programmeurs ont trouvé le zoom et la rotation hard du Mega CD !

Batman Returns se balade de machine en machine. Il n'est donc pas étonnant de le retrouver sur Mega CD. Ce qui l'est plus, c'est que, contrairement aux autres productions de cette machine, il tente d'en exploiter ses caractéristiques propres de façon plus rationnelle. Ainsi, il n'y a pas ici de ces longues séquences digitalisées de film qui n'apportent au jeu aucun intérêt. Et si Batman n'est pas encore à la hauteur des produits que l'on est en mesure d'attendre sur le Mega CD, il en prend malgré tout le chemin.

À BOUT DE COURSE !

Ce qu'il faut savoir pour bien comprendre le problème de ce Batman sur CD, c'est qu'il se compose de deux parties bien distinctes. D'une part, la simulation automobile quand vous êtes au volant de la Batmobile, et d'autre part la séquence plate-forme, qui est carrément moins bonne. Dans la première partie, vous voyez la Batmobile de dos. L'effet de profondeur est hyper bien rendu et les décors sur le côté (animés en zoom hard) sont impressionnants de par leur taille et par l'effet de vitesse et de réalisme qu'ils apportent. De plus, la jouabilité est largement à la hauteur. En revanche, la partie jeu de plate-forme gâche tout. C'est exactement la même que dans la version cartouche de Batman Returns. Il y a vraiment de quoi s'arracher les cheveux, surtout que l'on se dit que ce titre n'est pas passé loin du succès. ■

Commandez vos jeux en direct des USA et du JAPON, téléphonez vite à

ARKADOID

METZ
8, rue des augustins
57000 - METZ
Tel.: 87.36.36.05

BESANCON
110, rue battant
25000 - BESANCON
Tel.: 81.83.20.46

GENEVE
4, avenue Gallatin
CH-1203 GENEVE
Tel.: (041).22.340.10.77

NANCY
48, avenue Henri Poincare
54000 - NANCY
Tel.: 83.32.58.06

BRUXELLES
484, av. Georges Henri
B-1200 WOLUWE SAINT LAMBERT
Tel.: Bientot

BETHUNE
47, rue Eugene Haynaut
62400 - BETHUNE
Tel.: 21.56.26.08

ARKADOID, c' est aussi tous les accessoires...

n' oubliez pas : 3615 code ARKADOID

TOUS LES JEUX D' IMPORT
JAPONAIS & US SONT
DISPONIBLES DANS VOS MAGASINS
ARKADOID HABITUELS

TRUCS en VRAC

Toujours fidèle au poste, j'ai sélectionné pour vous les meilleures astuces du mois. Je vous les propose avec des codes Game Genie et Pro Action Replay qui intègrent dorénavant la rubrique « Trucs en Vrac ». C'est merveilleux, vous ne trouvez pas ?

Raphaël GENVAISE

SUPER NINTENDO
MICKEY : THE MAGICAL QUEST

Voici quelques astuces pour ce sublime jeu de plate-forme.
Niveau 1-1 : juste après la maison du magicien, des briques jaunes forment un escalier qui vous mène sur le toit. Là, dirigez-vous vers la gauche et détruisez tous les blocs avant d'entrer par la porte. Vous accéderez à un niveau qui vous permettra de gagner des pièces d'or. Après les premiers pics, où il y a des nuages, prenez une tomate-hélicoptère et élevez-vous le plus haut possible vers la droite. Il y a parfois une tête de Mickey, avec une tirette qui vous donne-ra un gros cœur.
Niveau 1-2 : si vous jouez en mode « hard », montez sur la première grosse tomate que vous apercevrez. Un peu plus haut, il y a une coccinelle. Enfourchez-la pour rebondir sur les cuves de droite. Marchez toujours vers la droite, vous obtiendrez un gros cœur à la clé. Quand vous serez sur une tomate qui volte (juste avant le boss de fin de level), vous verrez un cube gris. Montez dessus et sautez dans les arbres qui sont à proximité. Marchez vers la droite et vous aurez droit à une tirette et un magasin.
Le boss de mi-niveau : quand il s'accroche au sommet des arbres, il vous envoie des mini-boss. Sautez-leur sur la tête et attra-pez-en un pour le lancer sur son créateur. N'oubliez pas que Mickey peut lui aussi sauter sur la tête du boss.
Niveau 1-3 : si vous passez à l'intérieur du barrage de castor, vous pouvez gagner deux vies. Mais attention à la noyade !
Niveau 1-4 : le boss de fin de niveau, envoyez-lui un cube jaune et il perdra un bout de sa queue. Ramassez-le et lancez-le-lui.

Guillaume GETE

SUPER NINTENDO
SUPER STAR WARS

Stage 01 : tirez sur le sommet de la première dune et vous trouverez un gros cœur.
Stage 02 : avancez en direction du Sand-crawler, en appuyant sur le bouton Y. Lorsqu'un Jawas s'approche de vous, stoppez et suivez-le de droite à gauche ou vice versa (sans cesser de tirer !). Dès que vous en aurez éliminer douze, appuyez sur la flèche du haut et mettez les gaz en direction du Sandcrawler.

Laurent BAURIÈRE

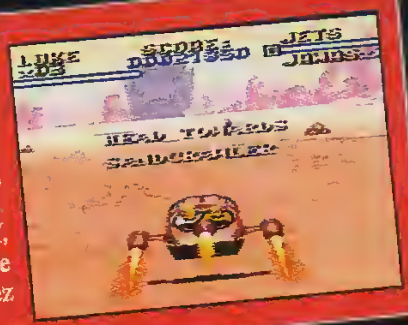
SUPER NINTENDO
BART'S NIGHTMARE

Pour éliminer le vrai boss qui pilote le biplan, et obtenir ainsi votre feuille, il faut monter vers le haut de l'écran. Dès que vous l'entendrez approcher, redescendez et tirez avec votre lance-pierres.
Pour Bartzilla : sachez que le bouton Y lance un laser qui détruit les chars. Le bouton X est destiné aux chasseurs et le A au train qui passe de temps en temps. Si les hélices vous cherchent des poux dans la tête, pressez droite et il seront exterminés.
Près de l'immeuble que Bart doit gravir, commencez par l'avant-dernière fenêtre à droite et montez le plus haut possible sans changer de côté. Pour rencontrer Homer Simpson au sommet du gratte-ciel, envoyez-lui une décharge d'énergie avec le bouton A quand il s'apprête à vous toucher.
Le temple de Maggie : la règle clé de ce niveau est prudence et patience. Pour éviter les pièges sournois du niveau, utilisez le crachat de Bart en appuyant sur le bouton L ou R.

TRUCS en VRAC

Sébastien MARTINEZ

SUPER NINTENDO
SUPER STAR WARS
Pour obtenir l'épée au début du jeu, faites : pause, Y, Y, X, X, A, B, X, A. Pour le sound test, faites : pause, X, Y, A, B et start (en même temps). Cette manipulation est assez difficile, n'hésitez pas à la renouveler jusqu'à la réussite.



Sok SENKOSAL

GAME BOY
CASTLEVANIA
Dans le stage 02, il y a une pièce au niveau du pont. Pour la découvrir, descendez avec la liane et prenez celle de droite. Par la suite, prenez celle de gauche au moment où des yeux tombent. Il ne vous reste plus qu'à vous placer sur la troisième marche (en partant du haut) et un des yeux qui roulent vers vous.

Julien COHEN

MEGADRIVE
FLASH BACK
Pour voir la fin de ce sublime jeu, tapez : CYGNUS.

Nicolas CAYRE

GAME BOY
SNEAKY SNAKES
Zone 10 : en haut de cette zone se trouve une surface immergée. Juste au-dessus, il y a des stalactites. Dans ce coin, vous trouverez un diamant, qui peut vous rendre invincible, une vie gratuite et un chronomètre. Vous découvrirez aussi les deux warp zones, juste après la bouche d'égout. L'une vous conduira directement au level 12, l'autre au dernier niveau.

Jérôme SIMAO

NES
BART VS THE WORLD
Sur la jonque, allez au sommet du mât de gauche. Sautez vers la gauche, vous obtiendrez le costume de Bartman. Lorsque vous ne serez plus transformé, descendez du mât, vous apercevrez alors une petite maison. Continuez vers la gauche et laissez-vous tomber jusqu'à Maggie.

Fabrice BONI

SUPER NINTENDO
SUPER GHOULS AND GHOSTS
Pour combattre le premier boss, vous devrez avoir les flèches avec l'armure de bronze ou d'or. Ainsi équipé, vous en viendrez à bout plus vite. Pour le second boss, armez-vous de la faucille. C'est évident mais on ne sait jamais !

André LAMOTTE

NES
A BOY AND HIS BLOB
Voici à quoi servent les différents Bubble Gum. Punch : trou (traverse le sol). Apple : cric (détruit la plaque d'égout). Vanilla : parapluie (protège et permet de tomber de haut). Licorice : échelle (permet de grimper). Tangerine : trampoline (pour accéder à des endroits élevés). Honey : colibri (si Blob est trop loin de vous, jetez-lui une gomme au miel et il rappliquera aussitôt). Coca : bulle (pour visiter les fonds marins). Strawberry : pont (pour traverser les précipices). Lootheer : fusée (une fois tous les trésors ramassés, prenez la fusée pour aller sur Blobloniа). Cinammon : torche (brûle la toile d'araignée). Orange : vitablaster (lance des vitamines). Coconut : noix de coco (sert de projectile).

Antoine BOULILA

GAME BOY
SUPER MARIO LAND II
Très zone : au troisième hérisson, placez-vous au milieu de la plate-forme et sautez. Ensuite, allez sur le cube et sautez. Une vie apparaîtra. Sur la plate-forme du troisième, mettez-vous contre le cube et sautez. Vous obtiendrez des pièces d'or. Montez sur la plate-forme qui se trouve au-dessus de la deuxième taupe, sautez vers la gauche et un autre cube apparaîtra. Renouveler cette opération, une fois vers la gauche et une fois vers la droite. Vous récupérerez ainsi une vie supplémentaire. A la fin du level, approchez-vous de la porte, sautez sur le cube et ressautez à nouveau pour qu'une vie descende.
Mario Zone : entre le deuxième et le troisième groupe de piques, faites apparaître un cube en sautant. Montez dessus et vous récolterez des pièces. Avec Mario boule de feu, allez de l'autre côté et cassez les blocs : des pièces et une vie vous attendent.

TRUCS en VRAC

PRO ACTION REPLAY

Eddy 50 Hz

SUPER NINTENDO
STREET FIGHTER II

Pas d'abus bonus pour vous, mais lecteurs : quelques codes supplémentaires pour ce jeu Dinkeux, sublime, évidemment.

Tous les adversaires que vous allez affronter vous tourneront le dos : 7E0E1450. Pour l'autofire : 7E0CD380 (player 1) 7E0ED380 (player 2). Un code pour augmenter la puissance de frappe du perso (pour le player 1, changer le C par F) : 7E0C59B4. Un autre code mais c'est une surprise : 7E0CD300. Le code suivant paralyse votre adversaire après un saut : 7E0EB202. Maintenant, voici des codes qui rendent votre perso plus fort mais pas invincible : 7E0FB201 7E01FEB3. Pour que votre dragon punch soit plus puissant et que vous puissiez le faire plus souvent : 7E00B35B0. Pour annuler les boucliers, les sorts bonus et les autres boîtes que vous pouvez trouver sur les combattants que vous rencontrez (le jeu plus dur) : 7E0CB202. Ce code vous permet de prendre tout votre temps durant le bonus stage : 7E1AC899. Pour une « super-multiplication-magique-ultimale » : 7E0C3110. Pour rester toujours au premier round, si vous êtes battu par votre adversaire : 7E1AB500. Pour une transforme en tarte au lieu du KO : 7E0CF274. Pour que tous les combats se déroulent dans les airs : 7E0C3220. Voici un code qui permet de combattre votre adversaire à l'infini : 7E0CD500. Maintenant, voilà un code qui annule toutes les pertes : 7E0CD000.

Guillaume MÉGANCK

MASTER SYSTEM
PSYCHO FOX

Ouvrez toujours les œufs du côté droit : ainsi vous ne serez pas obligé de courir après votre double s'il apparaît. Juste au moment où vous vous êtes fait tuer, appuyez sur pause et prenez de la magie. Vous repartirez de plus belle.

Round 1-1 : prenez la route du ciel. À un moment, vous rencontrerez un lac. Passez-le et montez sur la plate-forme supérieure. Placez-vous sur la droite et lancez le petit oiseau vers la droite pour qu'il touche le ciel. Celui-ci va se fissurer. Recommencez l'opération deux fois. Vous découvrirez un monde caché. Descendez la barre métallique sans crainte et allez dans le tube. Bienvenue au monde 7-1.

Round 1-2 : il y a un passage bloqué par des pierres. Il faut les casser avec l'hippo et se charger en tête. Ensuite, avancez jusqu'aux deux œufs, sautez sans avancer et lancez trois fois l'oiseau pour faire apparaître un trou dans le ciel. Une fois dedans, il faut se diriger toujours en haut à droite pour se retrouver au round 8-1. Round 1-3 : au dernier tranche-dine, fâchez Bird-Fly. Vous verrez alors le ciel s'ouvrir. Si vous répétez cette action deux fois, vous découvrirez l'entrée d'une warp zone menant au monde 5. Il y a également des ressorts : montez jusqu'à l'avant-dernier de droite. Augmentez votre hauteur de saut en appuyant sur 2 et donnez des coups de poing. Vous allez casser un mur invisible et découvrir un passage secret où il y a des sortes de bouteilles. Accroupissez-vous dessus. L'une vous fera parvenir au 4-1, l'autre au 5-1.

Eddy 50 Hz

MEGADRIVE
GHOULS AND GHOSTS

Dans la série « Les années rétro », voici quelques petites astuces pour Ghouls and Ghosts sur Megadrive. Merci, qui ?

Invulnérabilité : pendant la page de présentation, faites : haut, A, bas, A, gauche, A, droite, droite, A, haut, bas, gauche, droite, haut, bas, gauche, droite, B sans relâcher, puis start. Relâchez ensuite B et faites start, puis C sans relâcher et enfin start. Round select : pendant la page de présentation, faites successivement haut, bas, droite, gauche. Ensuite, appuyez sur A pour commencer à la deuxième moitié du premier niveau. Sur haut et start, si vous préférez commencer directement au deuxième niveau. Sur bas et start, pour le troisième. Sur gauche et start, pour le quatrième. Sur droite et start, pour le cinquième. Et enfin, sur bas, droite et start si vous voulez affronter directement Loki. Si vous appuyez sur le bouton B en jouant, tous les sprites passent au ralenti. De plus, en pressant et en relâchant le bouton B, vous obtiendrez une animation décomposée image par image. Niveau 1 : pour gagner l'armure d'or dès le début, allez à gauche et sautez sur le bord de l'écran. Vous verrez un coffre montrant un sorcier, le suivant vous donnera l'armure.

TRUCS en VRAC

Olivier VEXAIN

MEGADRIVE
ARNOLD PALMER TOURNAMENT GOLF
Round 2 (160 [illegible] 5) : QQFdEo[illegible]AQVAAiKALADARk[illegible]IVAnNoM
Round 3 (160 [illegible] 5) : AkzQLCOACABFFVkAIbFBSiFQYAAFV2QsU
Round 4 (250 [illegible] 5) : koEFXqeKACFFV97[illegible]AzDGWcAcAAIoCcFgl
Round 5 (330 [illegible] 5) : kBjJEmIbAREE[illegible]kgVCGANUwLzIVqONw
Round 6 (420 [illegible] 5) : bOLONIuKgCFUUvCgjiaT5GsJUlesynbNsl
Round 7 (530 [illegible] 5) : [illegible]AMsXVrKAqTWqlzsAp[illegible]hMSSuz
Round 8 (590 [illegible] 5) : [illegible]GRkCVEMCvXsAQTC[illegible]XV4Z
Round 9 (710 [illegible] 5) : [illegible]QcbqCFFvFPxMvAqTaw[illegible]UUJJsvzG3A
Round 10 (492 [illegible] 5) : [illegible]AFR7LsAIbIcAzGsco[illegible]AIfUsXO
Round 11 (790 [illegible] 5) : [illegible]GZY[illegible]AFVu4AicHAcMTsF2[illegible]dpH5iVs
Round 12 (950 [illegible] 5) : [illegible]KFRqrcYQrbQX6H[illegible]AUqFXbsQt

Pour accéder au tableau secret : commencez une nouvelle partie. Choisissez un trou et tapez 100 fois dans la balle sans faire un « out of bound ». « Game over » apparaît à l'écran. Faites alors haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite et A. Dans ce niveau, le B sert à tirer et le C à lancer des bombes.

Benoît WAITEBLED

MASTER SYSTEM
GOLVELLIUS
Voici où se trouve le cimetière de Golvellius : allez dans la forêt des chênes. Suivez la rivière du cimetière, cela vous amènera à un grand lac. Continuez votre balade et un lac avec une île sera devant vous. Poursuivez jusqu'à ce que vous trouviez un pont qui enjambe la rivière. Montez de plusieurs écrans pour trouver un arbre avec deux rochers à sa base. Poussez celui de droite et vous serez dans le repaire de Golvellius.

Rémi CORDONNIER

MEGADRIVE
TINY TOON
Voici un code pour parvenir directement au dernier stage : TDQQ-QWQQ-WKWQ-QQWW-QGRY.

MEGADRIVE
STREETS OF RAGE II
Pour obtenir le même perso en mode « deux joueurs », voici la manipulation à exécuter : première manette, droite + B ; deuxième manette, gauche + A. Laissez appuyé et pressez le bouton C. Faites ce chemin mode à la page de titre.

Armand JOLIVET

MEGADRIVE
SONIC 2
Il faut terminer Sonic 2, avec les sept émeraudes. Vous aurez alors la possibilité de vous transformer en Super Sonic. N'oubliez pas que si vous récoltez également cinquante anneaux vous pouvez presser le bouton C et devenir Super Sonic. Pour gagner toutes les émeraudes, allez dans le select round et choisissez le special stage. Lorsque vous aurez une émeraude, faites reset. Votre pierre précieuse sera prise en compte et vous n'aurez plus qu'à récupérer les autres.
Pour transformer Sonic en différents éléments du décor ou adversaires (comme dans le premier épisode), faites reset, allez dans le select round. Écoutez les musiques 01, 09, 10, 02, 01, 01, 02, 03. Sans oublier de presser le bouton C entre chaque musique.

Olivier SANCHEZ

MEGADRIVE
ESWAT
Voici les méthodes les plus simples pour parvenir à bout des boss.
Niveau 6 : il faut se placer en haut à droite, prendre « super » comme arme et ne pas cesser de tirer (en évitant de temps en temps la chenille qui passe).
Niveau 7 : pour en finir avec le second boss, restez le plus possible à gauche dans le petit trou de tunnel. Prenez l'arme « super ». La manœuvre est délicate. Mettez (après avoir Bouncer) toucher le plafond en tirer jusqu'à ce que la lampe jaune explose. Ensuite, descendez jusqu'à la partie du tunnel (sans toucher le sol) (près aux chargeurs) et tirez pour détruire la lampe jaune (sans vous soucier des projectiles de la machine). Remontez en haut du tunnel, passez en mode « fd » (tirs missiles) et tirez sans arrêt jusqu'à la destruction de la dernière lampe jaune. Une fois toutes ces opérations effectuées, la machine du second boss sera alors détruite.

TRUCS EN VRAC

TRUCS en VRAC

Cédric MONATRES

NES
DUCK TALES
Amazonie : frappez dans chaque tronc d'arbre pour gagner des diamants. Sautez dans le deuxième trou et sur le mur de droite pour découvrir une salle cachée. Allez ensuite à gauche dans la caverne et continuez vers la gauche après avoir récupéré une vie. Sautez alors en haut du mur du fond et vous trouverez une nouvelle salle. Après avoir rencontré Flagada, montez à la corde et sautez sur le mur de gauche pour trouver encore une salle secrète. **Transylvanie** : allez vers la droite après avoir monté la première corde. Montez encore à la corde et allez vers la gauche. Sautez sur la tombe et passez à travers le mur. Vous trouverez deux coffres. **Mines africaines** : après avoir traversé le pont, descendez et sautez sur le mur de gauche. Vous trouverez un trésor. Quand vous verrez Mamie Baba, traversez le mur de droite et vous découvrirez une vie. **Himalaya** : allez au fond et laissez-vous tomber dans la trappe secrète. Prenez la vie tout en bas et attrapez Flagada Jones pour revenir au début. **Himalaya** : descendez par la seconde corde en sautant sur le mur de gauche. Vous rencontrerez Mamie Baba. Sinon, après avoir trouvé Flagada, descendez par la première corde. Et, allant vers la droite, vous trouverez de nombreux coffres.

GAME GENIE

Ludovic SAMYN

NES
SUPER MARIO BROS
Voici un code qui permet au champignon de voler en ligne droite : **POISON**. Pour que notre plombier de choc glisse comme avec des patins à glace en pressant le bouton B : **YOPLAI**. Voici un code pour accéder au monde 0-1 : **YSAOPE+YEAOZA**. (Une fois passé, revenez à la page de présentation. Ensuite, appuyez sur le bouton B et le choix des niveaux sera disponible.) Pour voir le jardin de Mario : **SAAEEL**. Pour inverser les musiques : **YAPPPP**. Pour un niveau spécial : **PUPPYS+GAZUAG**. Pour savoir dans quel tuyau on peut entrer : **VVVOVA**. Pour jouer dans deux nouveaux mondes aquatiques : **PIPPEG, SIXPEG**.

PRO ACTION REPLAY

Aurélien TRIOULLYRE

SUPER NINTENDO
SUPER MARIO WORLD
Pour jouer avec un fond en [illegible] : **7E0DB005**

GAME GENIE

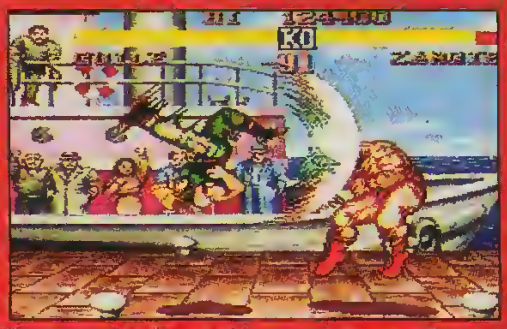
Mehdi ZOUYENE

NES
TOTALLY RAD
Pour avoir des vies à volonté : **SZSEYXVK**. De la magie infinie : **GXXAPKSM**. Pour être immunisé contre l'eau et le feu : **SZVAYIV**.

PRO ACTION REPLAY

Sébastien VOLPE

SUPER NINTENDO
STREET FIGHTER II
Pour choisir la vitesse de votre super coup : **7E102DXX** (XX = nombre à remplacer). Pour que votre hurricane kick ne s'arrête plus : **7E0C2600** (player 01), **7E0E2600** (player 02). Si vous voulez que le computeur joue à votre place : **7E0CCE00** (player 01), **7E0ECE00** (player 02). Le code suivant censure les commissionnés, le sang et les traces de coup : **7E17C801**. Un code assez intéressant car il vous permettra de voir Chun Li sans décolleté (attention ! il y a un léger bug) : **7E051799**.



Voici un code pour réaliser des super coups à volonté : **7E0C0400** (player 01), **7E0E0200** (player 02). Ensuite, prenez Ryu et faites une boule de feu. Baissez le loquet de votre Action Replay et remontez-le avant que votre adversaire ne se mette en garde. Une autre boule de feu sera déclenchée. Vous pouvez répéter cette opération plusieurs fois de suite.
Si vous souhaitez jouer tout le temps en « round one » : **7E1AB500**. Pour laisser une trace des coups : **7E17DB03**. Pour augmenter la force de frappe du premier joueur : **7E7F61XX** (XX = nombre à remplacer). Pour choisir la vitesse du hurricane kick (XX= nombre à remplacer) : **7E0C2DXX** (player 01), **7E0E2DXX** (player 02).

TRUCS en VRAC

PRO ACTION REPLAY

Jérôme MEYANT

SUPER NINTENDO
SUPER SOCCER
Pour jouer avec l'équipe Nintendo, c'est [illegible] : 7E17A210.

PRO ACTION REPLAY

Jean-Claude BERNDT

SUPER NINTENDO
STREET FIGHTER II
Pour jouer sans musique mais avec les bruitages : **7E0B06F3**. Pour réaliser des boules de feu automatiquement, voici un code très pratique : **7E0C030C**. Un code assez « strange », qui permet de faire certaines prises dans certains cas : **7E0CB12A**.

GAME GENIE

Grégoire LEPAPE

NES
FAXANADU
Pour une forte puissance, faites : **GXOGZESU+GXOKLESV**.

NES
METROID
Pour avoir quinze missiles, cherchez : **YENSXLIE**.

NES
TETRIS
Pour jouer à deux : **ENEALYNN**.

PRO ACTION REPLAY

Vincent et Stéphane CHABROL

SUPER NINTENDO
BART'S NIGHTMARE
Pour obtenir le nombre de pièces qui vous convient : **7E013FXX** (XX = nombre à remplacer). Pour des chewing-gums infinis : **7E013D05**.

SUPER NINTENDO
F ZERO
Pour avoir les circuits de White Land II à la Fire Field en mode « practice » : **7E015307**, **7E005308**.

SUPER NINTENDO
PRINCE OF PERSIA
Voici le select stage : **7E0544XX** (XX = nombre à remplacer). Surtout, n'oubliez pas de mettre votre Action Replay sur off. Sinon, vous recommencerez le niveau !

SUPER NINTENDO
ZELDA III
Pour avoir des clés infinies : **7E36F02**.

PRO ACTION REPLAY

Richard VIALFONT

MEGADRIVE
REVENGE OF SHINOBI
Des shurikens infinis : **00BF704E71**.

Guillaume MÉGANCK

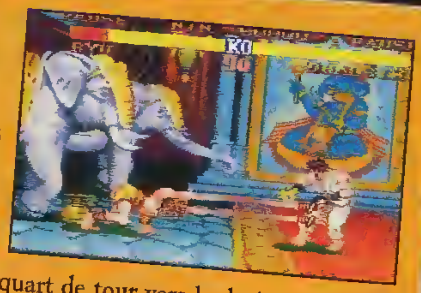
MEGADRIVE
FATAL FURY
Pour combattre Tung Fu Rue sans aucun problème, choisissez Andy Bogart. Placez-vous ensuite dans le coin opposé à votre adversaire et envoyez le flying punch. Et cela, jusqu'à la fin. Pour Duck King, prenez Joe Igashi et donnez-lui des coups de genou en glissant sur le sol. Pour Michael Max, prenez toujours Joe et faites-lui le tiger kick. Pour en finir avec Geese Howard, servez-vous de Terry ou de Andy et faites des coups de pied sautés.

TRUCS en VRAC

Isabelle MARCEAU

MEGADRIVE
JAMES POND
Niveau 1 : délivrez les homards avec les clés, n'entrez pas dans les deux tuyaux de droite mais prenez l'un des deux passages secrets. Le premier est à l'extrême gauche quasiment hors de l'eau et mène au niveau 11. L'autre est aussi à gauche, mais à droite de l'ancre et conduit au niveau 6.
Niveau 2 : il y a un passage secret pour la mission 10. Sauvez tous les poissons, puis allez à droite du tuyau d'entrée, juste au-dessus de la zone plate. Poussez ensuite vers le bas. À gauche du tuyau d'entrée, il y a un passage secret dans les rochers qui mène au niveau 5.

David LABONDE



NEO GEO
FATAL FURY II
Voici quelques bottes secrètes.
Pour déclencher le coup mortel de Joe Igashi et de Mai, faites : droite, bas, un quart de tour vers la droite et appuyez sur B et C en même temps.
Pour déclencher le coup mortel d'Andy Bogart, faites : bas, un quart de tour vers la droite puis B et D en même temps.
Pour déclencher le coup mortel de Jubei et de Cheng, faites : diagonale bas, gauche, un quart de tour vers la droite, B et C en même temps.

Jeanne RENAULT

NEO GEO
SENGOKU
Votre perso possède une botte secrète. Pendant le jeu, pressez le bouton A pendant environ trois secondes. Il pourra envoyer une boule de feu en direction de ses adversaires.

Robert FIGOTY

MASTER SYSTEM
SHINOBI WORLD
Dans l'immeuble, juste avant le duel, il y a deux tuyaux. Pour les trouver il suffit d'aller en haut à gauche et de sauter d'un coin à l'autre en montant.
Niveau 2-2 : à la fin, ne prenez pas tout de suite la porte de sortie. Passez par la porte de gauche et montez le plus haut possible, puis à gauche (un chemin qui serait le bas pas), puis à droite. Vous trouverez un bassin au fond duquel se trouve un coffre contenant une vie. Vous verrez aussi deux coffres à côté d'une statuette. Prenez ces coffres et laissez-vous entraîner dans le précipice. C'est un passage secret où vous pouvez faire provision de coffres.
Niveau 3 : après l'homme en noir, il y a une barre. Descendez en vous laissant et avancez vers le mur de droite. Vous arrivez dans une salle avec deux trésors, une barre et des lingots. Revenez ensuite sur place et faites la boule de feu pour sortir de la caverne.
Niveau 3-1 : quand vous apparaissez, laissez-vous tomber dans le trou. Il y a deux coffres. Ensuite, plus haut, vous rencontrez un mur dans le mur de droite. Transformez-vous en boule de feu et visez bien pour passer dans le trou. Vous y découvrirez trois coffres.
Niveau 3-2 : au début, sautez sur la passerelle à droite et en haut à gauche. Vous atterrissez sur un nuage dans lequel vous pouvez passer à travers presque toute la largeur du tableau. Vous trouverez aussi deux coffres. Ensuite, à la fin, transformez-vous en boule de feu et allez vers la droite, vous accéderez à une autre pièce où se trouve un coffre.
Niveau 4-1 : à la fin, laissez-vous tomber dans le dernier trou. Accompagnez-vous en bas du mur de droite et restez dans cette position jusqu'à ce que vous traversiez le mur. Transformez-vous ensuite en boule de feu pour casser les briques et prendre deux coffres. À la deuxième partie du tableau, il y a deux coffres sur des troncs d'arbre. Pour les prendre, il faut se laisser tomber dans le vide. Une plate-forme invisible vous empêchera alors de tomber plus bas. Le deuxième a Pic et étant en boule de feu qui vous transformera en tornade ; allez tout droit sans changer de direction. Vous pénétrerez dans une salle souterraine où il y a deux coffres. À un tournant, une autre plate-forme invisible vous permettra de marcher dans le vide.

Pour nous écrire :
PLAYER ONE
Eddy 50 Hz, Trucs en Vrac
19, rue Louis-Pasteur - 92513 Boulogne cedex.

TRUCS en VRAC

Alexandre VILLMIN

NEO GEO

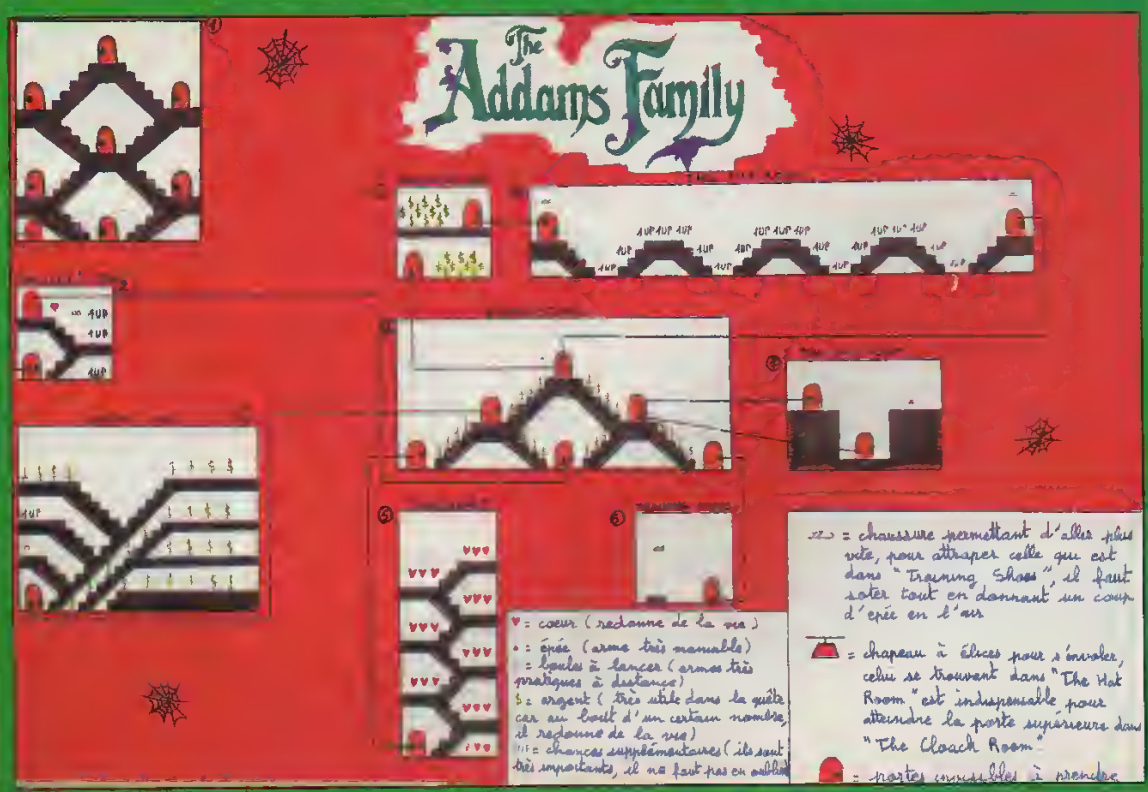
ART OF FIGHTING

Voici comment affronter Mister Big ou Mister Karaté (les deux derniers boss).
Vous devrez combattre tous les boss jusqu'au dernier. Laissez-vous battre et sauvegardez votre partie sur votre carte mémoire. Recommencez alors en choisissant « story mode », prenez ensuite votre sauvegarde et appuyez sur la seconde manette. Deux boss seront ajoutés à la sélection.
Lorsque vous jouez à deux les combats les plus intéressants sont : Lee vs Lee, Mister Karaté vs Mister Karaté et Robert vs Ryo.
Si vous prenez Mister Karaté, vous devez savoir que cette étrange personne a la faculté de feinter son adversaire. Pour esquiver et donner un coup de poing, faites avec le joystick : deux fois vers le combattant et le bouton A, pour éviter une boule d'énergie ou un coup porté au visage, suivi d'un coup de pied. Deux fois vers l'adversaire et le bouton B.

Bon, c'est fini pour aujourd'hui ! Continuez à m'envoyer vos astuces et vos codes personnels (pas ceux des autres magazines, car je les vérifie tous !). Passez aussi de très bonnes vacances au bord de la mer ou à la campagne. Vos portables pourront bronzer comme des sushi cuits au feu de bois. Et comme le dit si bien le sage de la banlieue de Tokyo : « Au bout du tunnel, il y a la lumière. Et cette lumière est un train qui te fonce dessus. » Allez ! bonnes vacances à tous, je vous donne rendez-vous à la rentrée prochaine !

LE PLAN DES LECTEURS

Purée, mon gars ! le père Eddy c'est pas un peu philosophe ! Pour l'instant, plutôt que de méditer les pensées de 50 Hz, je tiens à remettre un abonnement gratuit d'un an à Cédric Charotte de Marseille (Allez l'OM mon gars !). Ton plan est vraiment sympa et très utile pour terminer le jeu ! Pour les autres, ne désespérez pas car je croule sous vos plans et votre tour viendra ! Continuez, la lumière est au bout du tunnel.



Quand un éditeur anglo-saxon balance des héros nordiques sur une console japonaise, le résultat a tout du melting pot.

Éditeur plutôt discret sur console de jeu vidéo (on lui doit essentiellement Another World sur Super Nintendo), **Interplay** s'impose d'autre part comme un des grands du jeu sur micro-ordinateur. Particulièrement actif sur le front du **CD-Rom**, l'éditeur démontre qu'il est parfaitement capable de faire très fort sur nos machines.

C'EST L'HISTOIRE DE TROIS MECS...

Il était une fois trois **Vikings** qui roulaient tranquillement des mécaniques dans leur contrée natale et ne demandaient qu'à abattre les ours à mains nues sans embêter personne. Malheureusement, Tomator ne l'entendait pas de cette oreille. Tomator, un nom ridicule qui désigne un extraterrestre hanté par une « collectionnite » aiguë directeur d'un zoo intersidéral dans lequel sont recencées toutes les espèces animales de l'univers. Voilà donc nos combattants nordiques téléportés dans l'espace. Heureusement pour eux, même les technologies futuristes ne fonctionnent pas à tous les coups. Au lieu d'atterrir dans une belle cage, les Vikings se retrouvent largués quelque part dans le vaisseau spatial du tentaculeux. Passé l'instant de surprise comprehénsible (« Bizarre ce drakkar ! »), nos intellectuels retrouvent vite leurs réflexes : « Prends ton épée, on va chercher la porte ! » Mais faut-il qu'ils n'aient pas de pot : sortis du vaisseau, les voici... en pleine préhistoire. Voilà donc nos vaillants guerriers partis pour un voyage infernal à travers le temps de longue durée qui s'étendra sur une quarantaine de niveaux. Galère, galère...

Viser le bouton rouge avec une flèche abaisse le pont.

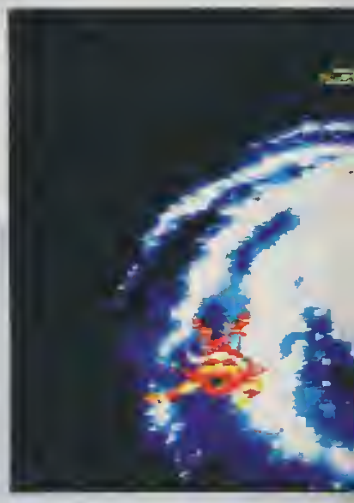
Petite montée en bulle à l'époque préhistorique

Sans bouclier, Erik sera incapable de récupérer les boots anti-apesanteur.

TRIO D'ENFER

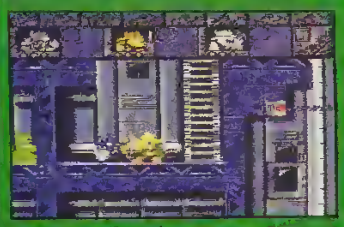
Lost Vikings vous permet de choisir à n'importe quel moment le personnage que vous souhaitez incarner parmi les trois guerriers. Et ce n'est pas un luxe car chacun possède des talents spécifiques.

Dans une séquence d'intro, les trois compères montrent leurs capacités avant de se faire kidnapper. Ici Erik dans son célèbre numéro de : « J'ai la tête plus dure que la roche. »

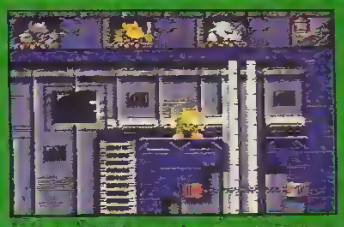

Les séquences de voyage dans le temps donnent lie

LA COOPÉRATION, C'EST ÇA !

Pour vous montrer comment marche la coopération entre nos trois baroudeurs, rien de mieux qu'un exemple.



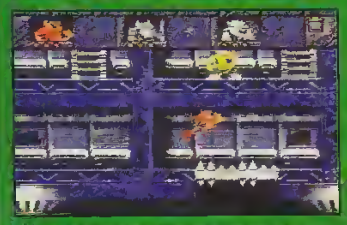
Baleog commence par éclater la vermine. Comme elle n'envoie pas de projectiles, pas besoin de faire appel au bouclier d'Olaf.



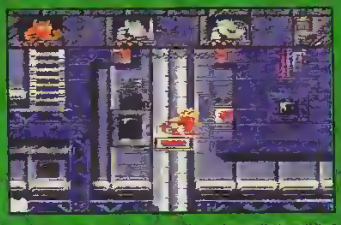
Mais, on dirait bien qu'un champ électrique empêche de passer par ici.

... et un trou interdit à Olaf et Baleog d'emprunter la seconde issue.

Hop, Erik part en éclaireur...



Il contourne l'obstacle dans lequel sont ses camarades...



... déclenche le mécanisme coupant l'électricité.

Ses potes n'ont plus qu'à monter sur l'ascenseur...

Toute la petite famille est au complet.

L'atterrissage fut rude : nos Vikings sont sonnés.

bien ajusté. **Baleog**, lui, ne fait pas dans la finesse : avec son épée ou son arc, cette brute épaisse casse la tête de tout monstre qui l'approche. Plus subtilement, il pourra utiliser des flèches pour déclencher des interrupteurs ou presser des boutons à distance. Quant à **Olaf**, il ne dispose que d'un bouclier très utile pour parer toutes les attaques. Cet objet sert aussi de parachute (original !) et permet même de faire la courte échelle aux petits copains. La vitesse, l'attaque, la protection, chacun des Vikings possède donc une qualité complémentaire. Pour surmonter les innombrables pièges que vous rencontrerez durant ce voyage dans le temps, vous devrez jouer sur cette complémentarité. La combinaison la plus usitée sera, par exemple, d'envoyer Olaf en avant puis de choisir Baleog et de le placer bien à l'abri du bouclier de

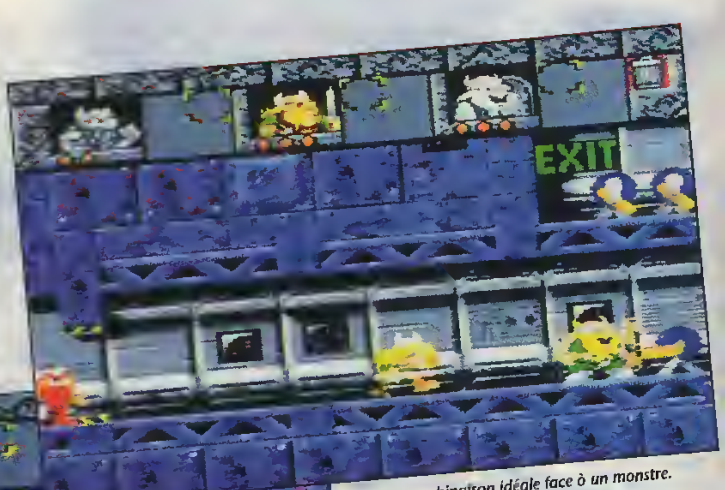
erbe tourbillon en zoom et rotation.

Une fois délivrée, la belle vous expliquera comment passer le niveau du volcan.

Erik est le Speedy Gonzales du groupe : ultra-rapide, capable de sauter, il possède en outre une tête suffisamment dure pour défoncer certains murs d'un coup de boule

Cette porte en bas indique la fin d'une époque : mais la roche menant à elle est trop dure, même pour Erik. Il faudra contourner

Les Vikings survivants disent adieu à leur camarade mort.



La combinaison idéale face à un monstre.

son compère avant de mettre Erik en arrière-garde, bien protégé mais toujours prêt à se lancer en éclaireur lorsqu'un trou bloque ses petits camarades.

DES VIKINGS PAS BÊTES

Si Lost Vikings est un jeu de plate-forme, on est bien loin ici d'un Mario. La réflexion tient une place prépondérante. L'essentiel du boulot du joueur consistera en effet à trouver les mécanismes secrets, à élaborer des combinaisons d'actions de plus en plus complexes, et surtout à trouver le Viking le mieux adapté à telle ou telle situation. Par ailleurs, il faudra penser à récolter et à utiliser des objets : clé, bombe, boots « anti-pesanteur », viande.

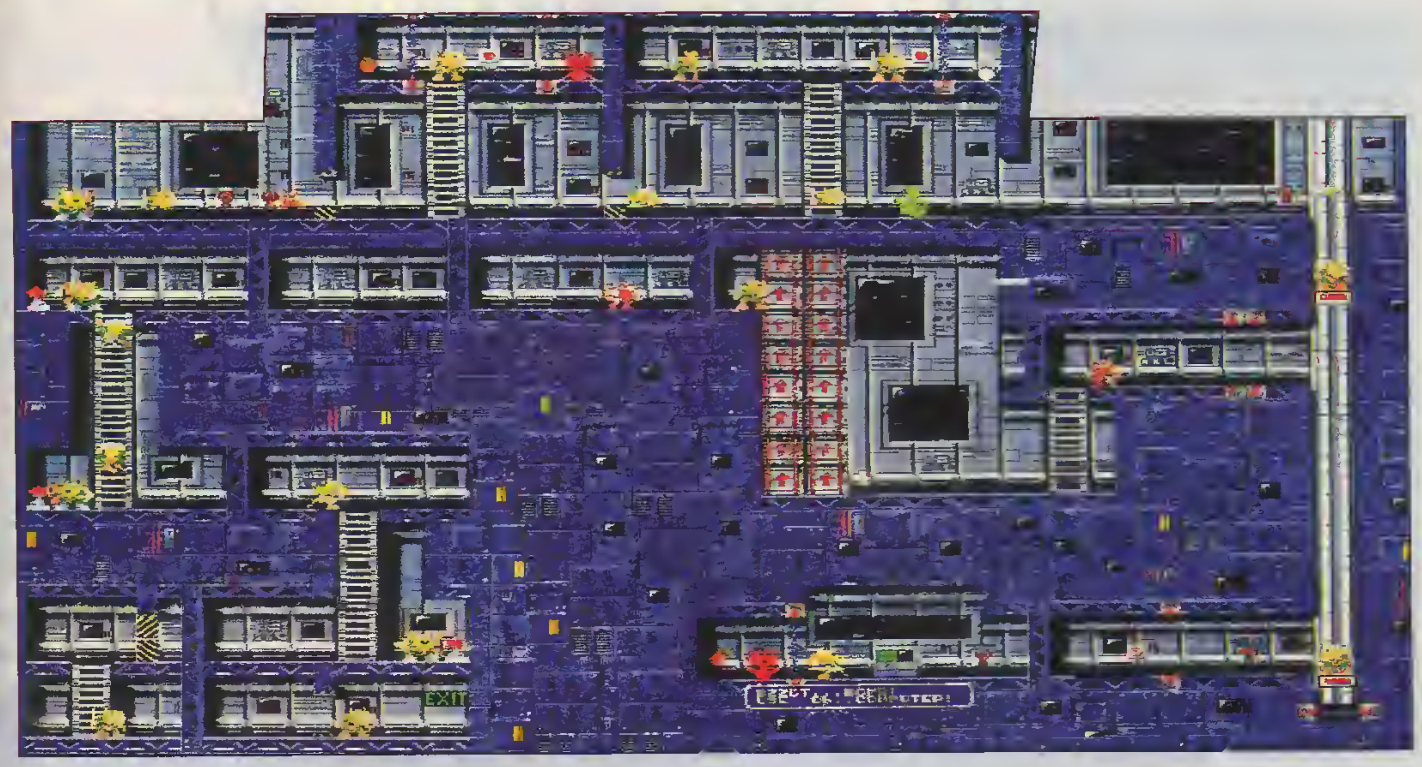
Viking et téléporteur, une alliance bizarre.

Chaque combattant peut stocker quatre éléments au maximum. Les échanges sont également possibles : Erik pourra passer de la nourriture à Baleog devenu trop faible, de même que Olaf devra donner une clé à Erik, seul capable de se déplacer vers l'endroit dans lequel se trouve la serrure à activer. Sans coordination, vous n'irez pas très loin.

D'ailleurs, un niveau n'est réellement fini que lorsque les trois Vikings sont arrivés à la sortie : un seul mort dans le trio et vous n'avez plus qu'à recommencer. Et des morts,

Certains décors sont tres classes

NOS AMIS LES VIKINGS



En Égypte, les pièges deviennent balèzes

vous en rencontrerez, de même que des passages où vous vous demanderez quoi faire pour continuer. Car les pièges, simples au début, deviennent bien balèzes par la suite. Les concepteurs ont su orchestrer avec brio la progression de la difficulté et distiller constamment de nouvelles idées pour relancer l'intérêt du jeu. Un continue infini, parfaitement justifié dans ce genre de jeu basé essentiellement sur la réflexion, et des mots de passe vous éviteront de refaire cent fois les mêmes niveaux.

Pour passer, Baleog devra tirer sur... oh ! et puis trouvez vous-même.

FRANCHE RÉUSSITE

Il est rare de trouver un jeu qui parvienne à être original, très bien troussé, varié et suffisamment intelligent pour captiver dix heures de suite un testeur de jeu en pleine période de bouclage. Malgré ses graphismes parfois confus (compensés par une bande sonore incroyable qui alterne rap et musique orientale), **Lost Vikings** parvient à cet exploit. Il s'offre même le luxe de faire un véritable tabac dans les rédactions de *Player One* et de *Nintendo Player*. Un privilège qui n'est pas donné à tout le monde. ■

Iggy, mais appelez-moi
Olaf le Preux.

90%

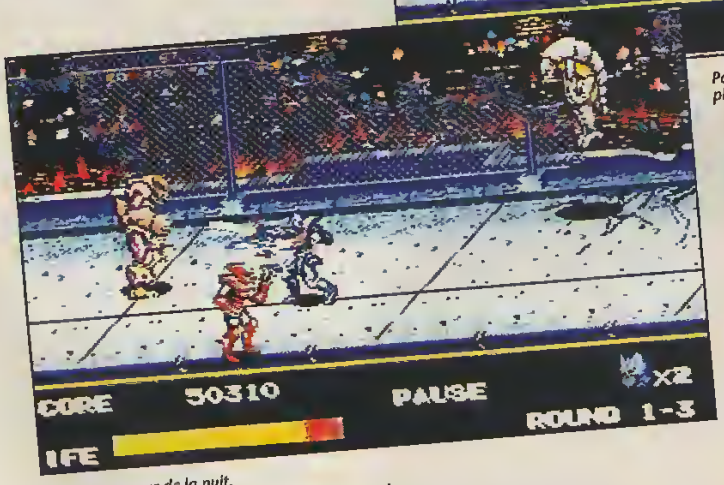
LOST VIKINGS

- SUPER NINTENDO
- Genre : plate-forme
- Graphisme : 76 %
- Animation : 83 %
- Son : 85 %
- Jouabilité : 92 %
- Difficulté : 80 %
- Durée de vie : 81 %
- Player fun : 94 %

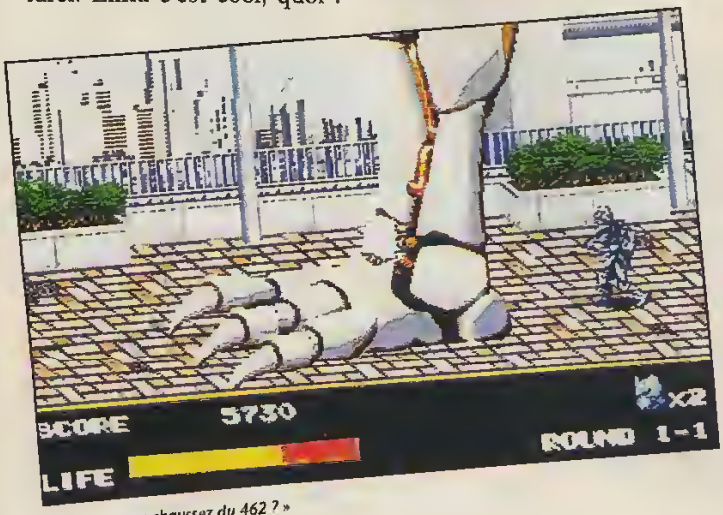
A B C D E F

Alors que personne ne l'attendait, Mazin Saga débarque sans bruit sur Megadrive. Surprise, ce jeu est très bon. Le bonheur à l'état pur... et dur.

Il est rassurant de constater que, de temps en temps, des productions vidéo ludiques (traduisez : des jeux) de qualité voient le jour dans un monde où des softs insignifiants dominent la scène. Une situation que je déplore haut et fort. La sortie d'un jeu sans prétention qui se révèle être un hit, c'est comme une preuve de la miséricorde divine. C'est aussi un soleil régénérateur dans la pénombre hostile et déprimante de notre vide vidéo-culturel. Enfin c'est cool, quoi !



Combat au cœur de la nuit.



« Pardon, vous chaussez du 462 ? »

Penchons-nous maintenant davantage sur le cas Mazin Saga pour en savoir plus...

1999, LA TERRE EST ENVAHIE

Au niveau du scénario, Mazin Saga ne joue pas vraiment la carte de l'originalité.

À l'aube du XXIe siècle, notre belle planète bleue est envahie par des robots extraterrestres très belliqueux. Le genre de gros bœufs qui s'installent sans prévenir et se croient tout permis. La réponse des humains face à cet épineux problème : le robot Mazin, une machine de combat mécanique ultime. Ressemblant à un samouraï japonais, avec son armure et son sabre, Mazin en a aussi les qualités : le courage au combat et l'opiniâtreté vindicative. Se déplaçant lestement en dépit de son poids impressionnant, le robot dévoué à la cause humaine se révèle redoutable. Seulement les ennemis qui infestent chaque niveau le sont également. La seule personne qui puisse alors faire pencher la balance d'un côté ou de l'autre, c'est vous. Le destin de la Terre dépend de la souplesse de votre poignet et de votre doigté...

Pas mal, le squelette. Attention à ses grosses mains pleines de doigts.

Les différentes parties de Mazin Saga vous voient déambuler dans diverses villes du monde. Bien sûr, elles sont dévastées et voir l'Arc de triomphe gésir dans ses propres décombres a de quoi blesser nos pauvres cœurs déjà bien tristes. Les robots aliens doivent payer pour leur forfait ! Les ennemis sont de plusieurs sortes : des porteurs

Hop ! joli saut au-dessus d'une brèche.

AH ! LES BEAUX BOSS !

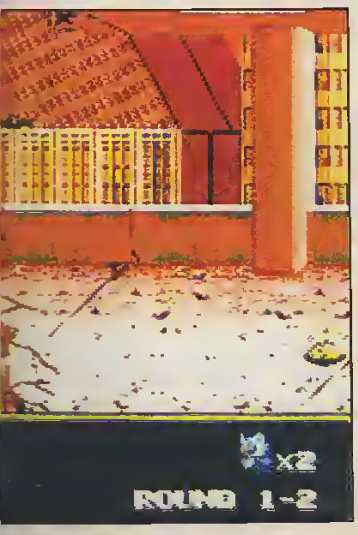
Grada-K7.

Slug Head

Dino Bert

Black Widow

En arrière plan, l'Arc de triomphe et la tour Eiffel en ruines.



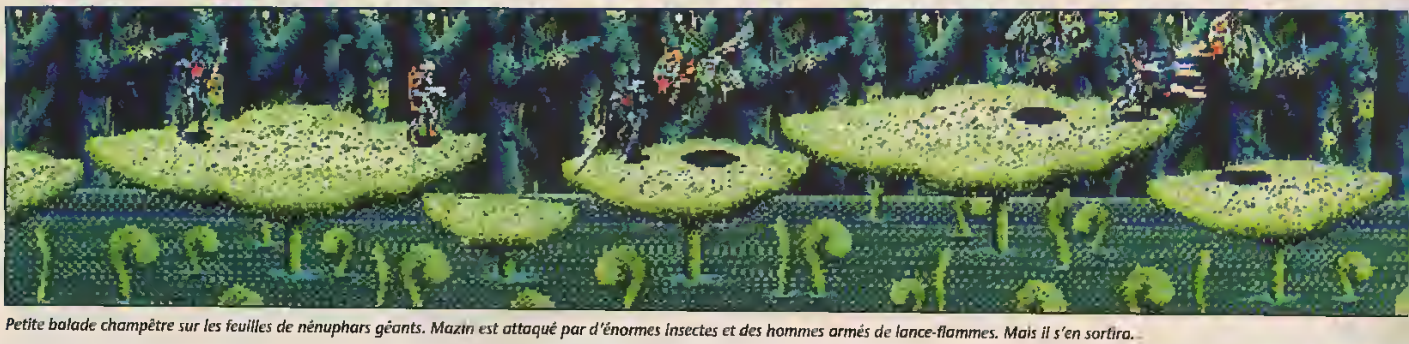
Vous voulez un conseil ? Courez vite !

de lance-flammes, des êtres liquides qui ont la possibilité de fondre sur vous en un éclair, des motards sur des bécanes glissant au-dessus du sol, etc. Mais la plupart de ces êtres, quoique abjects, ne sont guère que du **menu fretin**. Les vrais durs, quant à eux, vous attendent à la fin de chaque level. Vous ferez ainsi la connaissance d'un énorme squelette, d'une statue mystique ou encore d'une **énorme plante hybride** aidée de ses végétaux acolytes ! Croyez bien que vous aurez besoin de toutes vos forces pour vaincre ces horribles créatures.

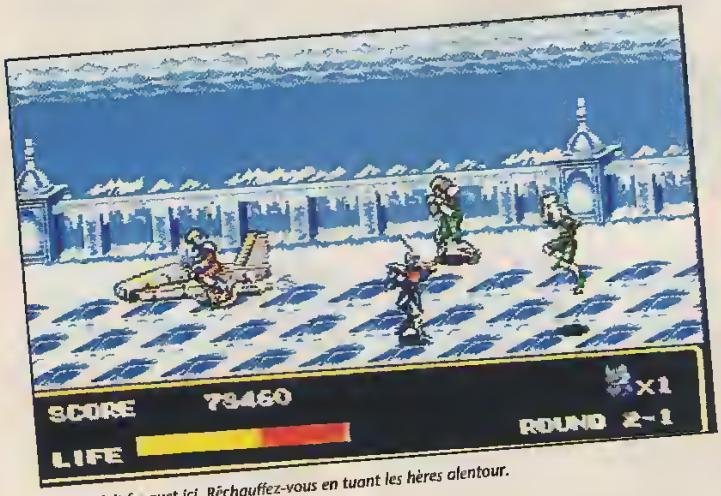
LE BEAT THEM UP ? CLASSIQUE MAIS RÉUSSI

Pour égayer un peu la morne existence de votre quotidien, Mazin Saga vous propose une petite séance de **footing** assez musclée. Poursuivi sur le sommet d'une montagne par un énorme robot dinosaure, vous devrez échapper au monstre en faisant attention de ne pas tomber. **L'action se déroule à cent à l'heure** et ne vous laisse pas le droit à l'erreur. C'est exactement le genre de défi qui vous permet de vérifier si vous savez conserver votre

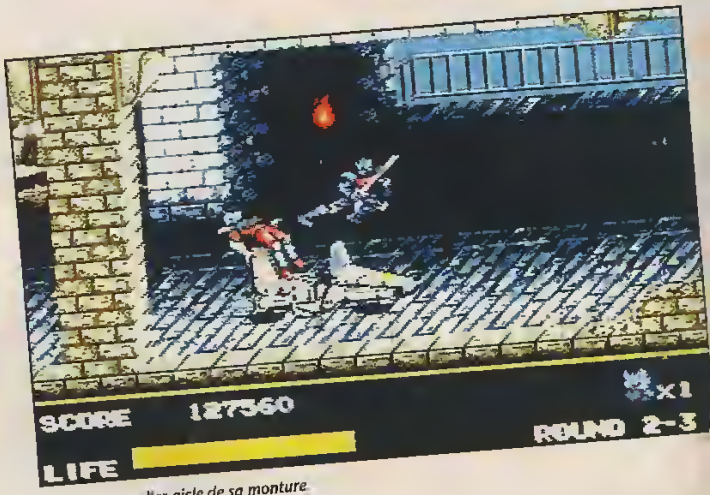
Vous pouvez agiter votre épée à toute vitesse pour vous débarrasser de vos adversaires.



Petite balade champêtre sur les feuilles de nénuphars géants. Mazin est attaqué par d'énormes insectes et des hommes armés de lance-flammes. Mais il s'en sortira.



Brrr... Il fait frisquet ici. Réchauffez-vous en tuant les hères alentour.



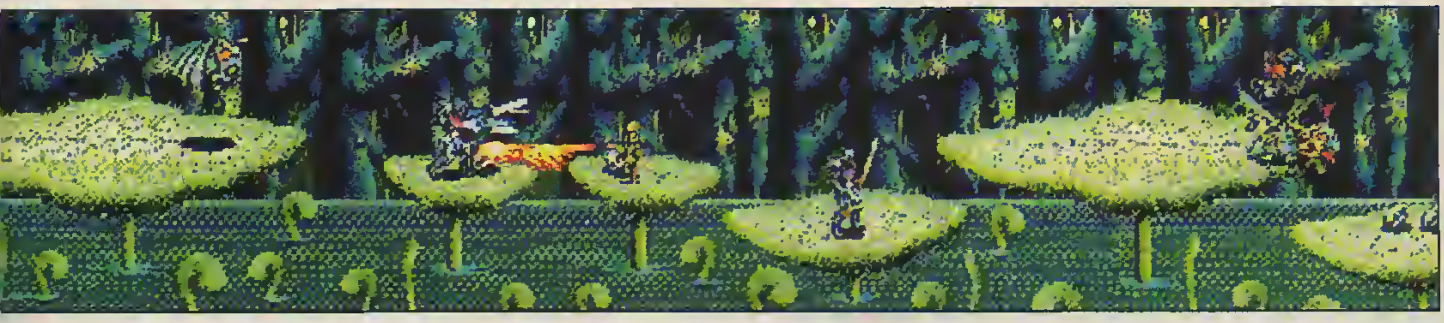
Sbam ! Le cavalier gicle de sa monture.

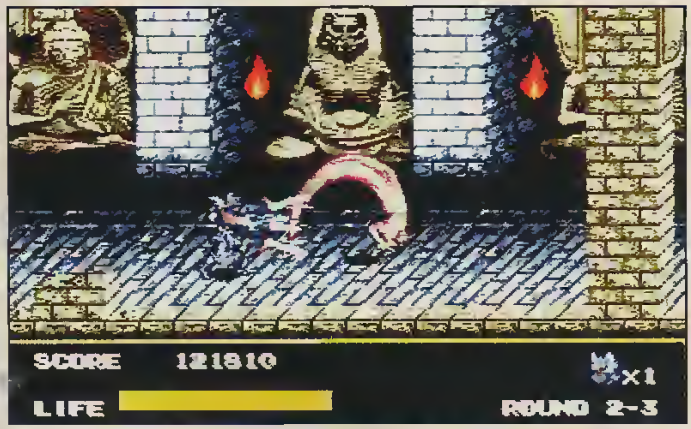
sang-froid ou si vous avez du jus de navet dans les veines ! En plus d'être un bon beat them up, Mazin Saga est un excellent jeu de combat. Non, ce n'est certainement pas la même chose. Lisez la suite pour vous en assurer.

DEUX JEUX EN UN

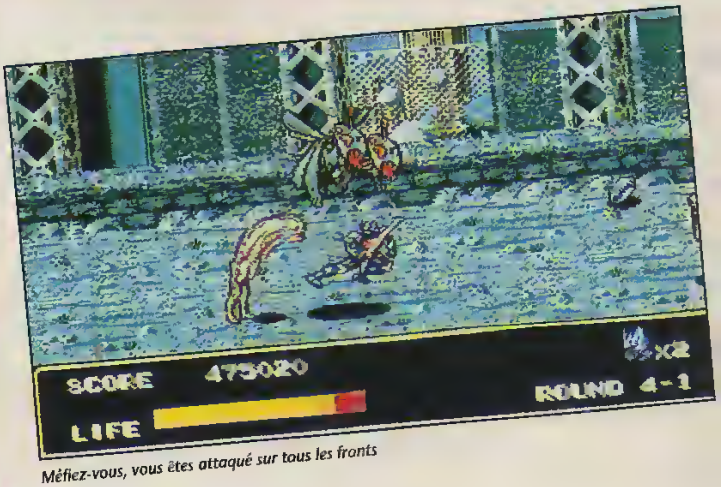
Le plus hallucinant dans Mazin Saga, c'est que vous vous retrouvez avec deux jeux complètement différents sur la même cartouche. Il y a la partie beat them up que nous venons de voir, classique, sympa et tout, et il y a la partie jeu de combat. Cette dernière voit Mazin affronter un autre boss (deux jeux pour le prix d'un, deux boss pour le prix d'un. Mazin Saga nous gâte), mais cette fois à la façon Street Fighter II. Mazin et le boss sont énormes et se déplacent avec une fluidité jamais vue sur une Megadrive. Les programmeurs ont apparemment décomposé les combattants en plusieurs sprites. Ils bougent indépendamment les uns des autres. De plus, vous disposez d'un nombre de coups relativement élevé et bien géré. On participe à des combats vraiment dignes de ce nom. Pas la peine d'essayer de la jouer bourrin, vous n'avez aucune

La statue lévite et vous attaque.

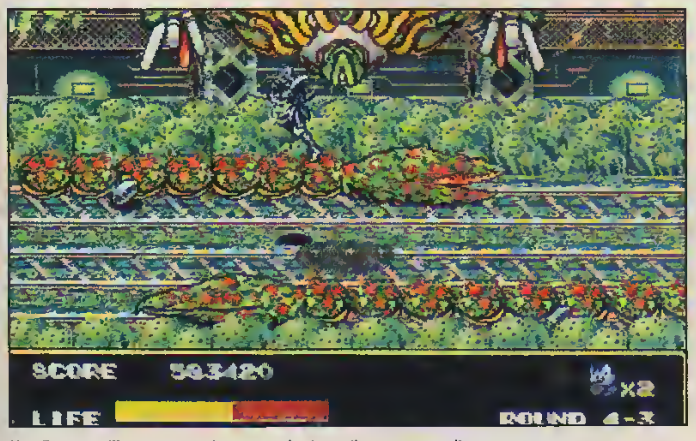




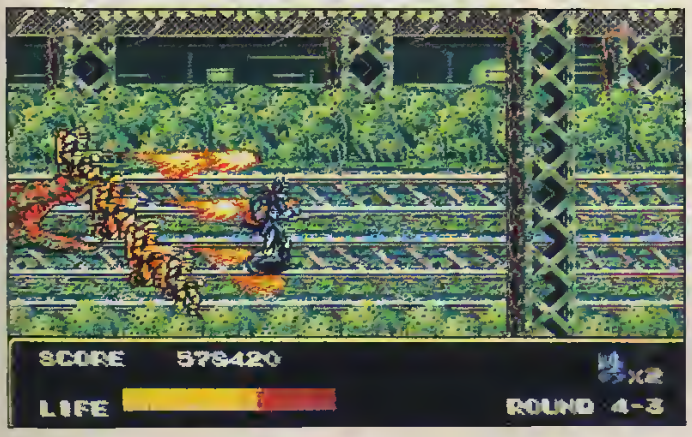
Certains monstres ont l'étonnante particularité de se déplacer en étant liquides.



Méfiez-vous, vous êtes attaqué sur tous les fronts



Une flore pareille, ça ne se voit pas tous les jours (heureusement !)



Ça chauffe !

chance de vous en sortir de cette manière. Au contraire, chaque boss doit être combattu de façon réfléchie en vous protégeant au maximum. Au final, les combats sont beaucoup plus beaux et souvent assez longs (il n'y a pas de temps limité). La victoire est une chose qui se mérite à la sueur du front et avec ses tripes. Gagner sans effort n'apporte aucune gloire.

BO, LE ROBOT, BO...

Pari réussi pour les programmeurs de Mazin Saga. Leur jeu est une production d'exception. Les graphismes, animés de scrollings sur plusieurs plans, sont bons. Le côté sonore assure bien et l'animation est le principal atout d'une jouabilité à toute épreuve. Bref, le plaisir de jeu est assuré. Si vous aimez les beat them up et les jeux de combat, Mazin Saga est bien le meilleur compromis du genre. En plus, il est suffisamment difficile pour vous tenir accroché au paddle de longs moments. Parole de scout ! ■

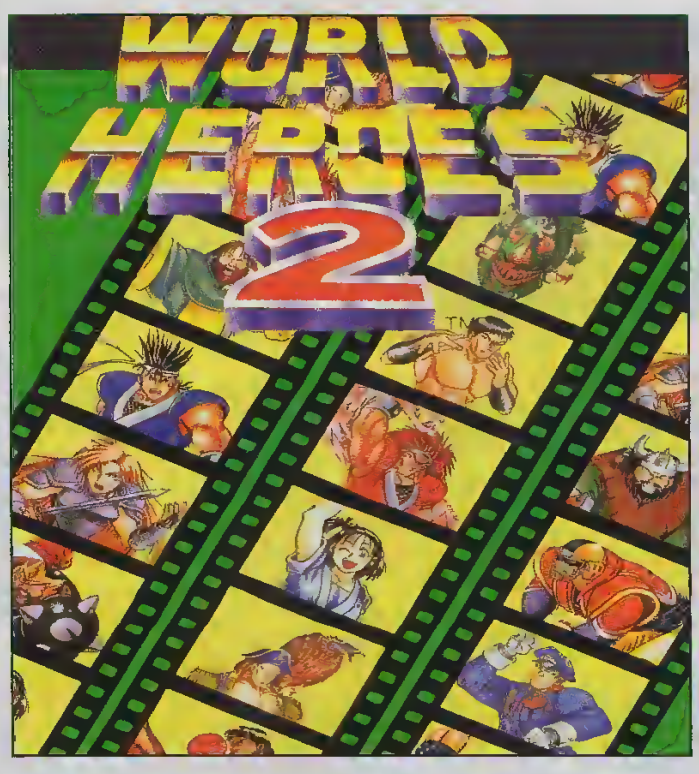
Chris, n'a pas trouvé Goldorak.

90%

MAZIN SAGA

- MEGADRIVE
- Genre : beat them up
- Graphisme : 85 %
- Animation : 98 %
- Son : 80 %
- Jouabilité : 93 %
- Difficulté : 95 %
- Durée de vie : 80 %
- Player fun : 85 %

A B C D E F



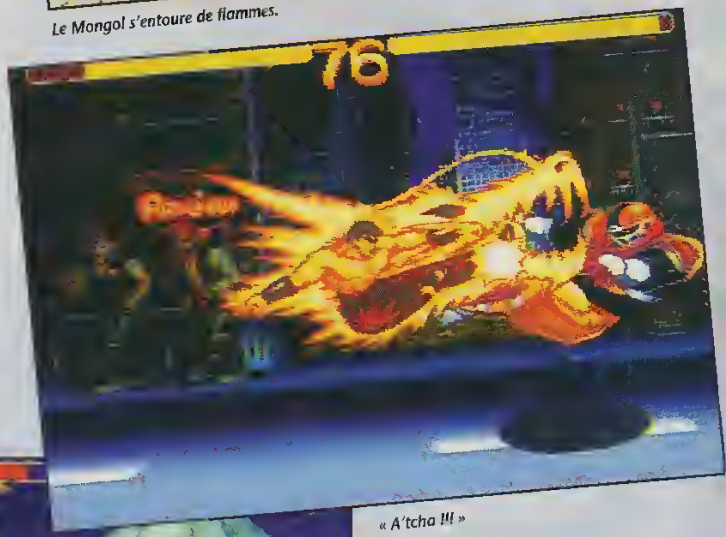
Après un premier épisode franchement médiocre, les « héros du monde » nous reviennent dans une cartouche de — tenez-vous bien — 146 mégas ! Pas mal, hein. Comme c'est parti, ils finiront bien par atteindre la capacité maximale de 330 mégas...

Vous vous souvenez de World Heroes premier du nom ? Ce jeu nous avait bien fait rire. Nous l'avions surnommé : « 82 mégas pour rien » ! Afin de réparer cette maladresse, SNK a laissé développer une suite de ce « nanard ». Résultat : 146 mégas bien mieux exploités. Même si ce n'est pas encore tout à fait ça. Courage, World Heroes 5 atteindra peut-être la note de 90 % !

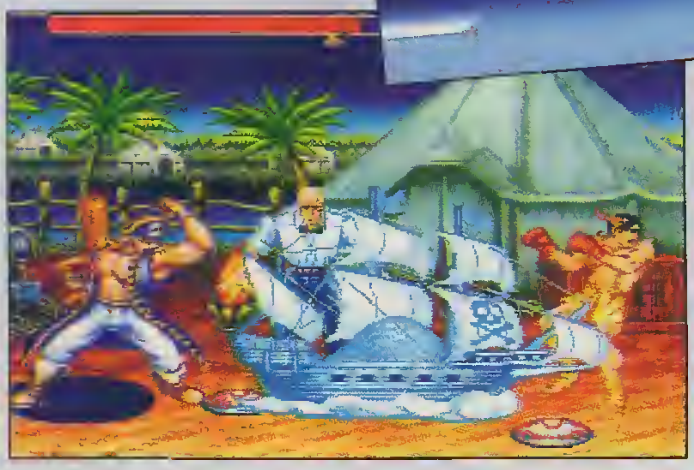
ON PREND LES MÊMES...

Les programmeurs et les concepteurs de WH 2 ne se sont pas vraiment pris la tête. Ils ont repris exactement les mêmes persos. Remarquez, ils ont fait un gros effort. Maintenant, il y en a six de plus. Au niveau du scénario, c'est comme d'hab : il n'y en a pas vraiment. Vous êtes surtout là pour en mettre plein la tête au mec en face. Pas de problème, c'est exactement le genre de truc qui me plaît. Moins je pense, plus je frappe et plus je suis content. Pour choisir votre façon de mourir, le jeu vous propose de participer au **tournoi normal** ou d'affronter votre rival dans un **combat mortel**. Le tournoi vous verra combattre tous les personnages du jeu jusqu'à ce que vous arriviez aux boss de fin. Eh oui, il y en a deux. Le premier est une statue qui prendra, à sa guise, l'apparence de n'importe quel perso. Le second est une espèce de loup-garou en métal qui vous attrape et vous retourne en dix secondes chrono. On a essayé de le battre à trois sans jamais réussir à lui prendre une manche. Jamais on ne l'a battu ! On est peut-être des mauvais mais je vous assure que, dans le genre prenant, ce boss est vraiment un cas.

Le Mongol s'entoure de flammes.



« A'tcha !!! »



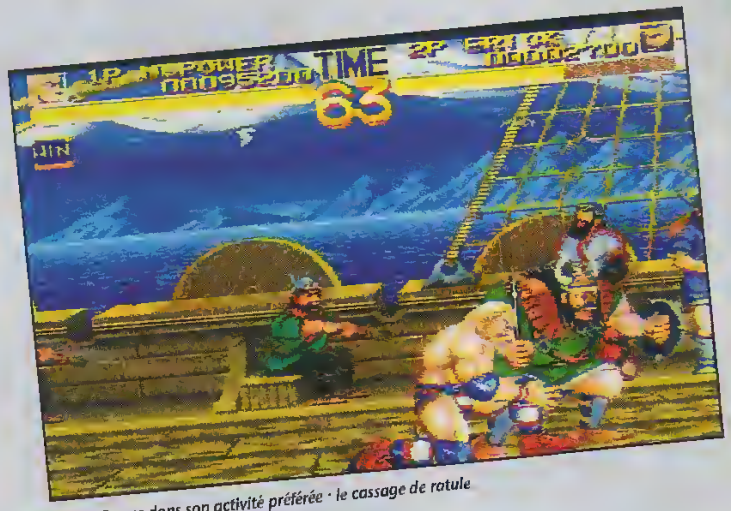
Dans le genre pouvoir spécial impressionnant, Captain Kidd balance carrément un navire. Et un grand !

Dans cette débauche de violence et de fureur, il nous a semblé intéressant de vous proposer un decor respirant le calme et la sérénité, avec ces fleurs de cerisier a peine écloses alors que naît le printemps. En prime, vous avez Ryoko qui se bat contre elle-même. Joli spectacle !

WH 2 possède pas mal de qualités. Il y a beaucoup de décors, de nombreux persos avec différents pouvoirs et tant de voix digit qu'on ne sait plus où donner de la tête. Seulement, il n'y a pas beaucoup de mérite à tout ça. On est sur Neo Geo et tout ce qui sort sur cette machine (enfin presque tout) a un attrait esthétique indéniable. À la limite, il faudrait le faire exprès pour programmer quelque chose de franchement laid sur cette bécane !

PRESQUE PAS MAL

Le problème de WH 2, c'est qu'on a déjà vu mieux. Les musiques sont sympa mais sans plus (et je les ai bien écoutées). Quant à la jouabilité — l'élément le plus important —, elle se révèle acceptable à deux joueurs. En revanche, contre l'ordinateur (qui a la fâcheuse habitude de vous projeter tout le temps), elle atteint presque le niveau zéro. Disons plus deux sur l'échelle de Delpierre (qui comporte dix échelons). Quelques points positifs, néanmoins : les enchaînements possibles sont réellement impressionnants. Vous pouvez même renvoyer à l'adversaire les pouvoirs spéciaux qu'il vous lance. C'est assez original ! En conclusion, on se retrouve devant un jeu tout juste réussi alors qu'on s'attendait — avec 146 mégabits utilisés — à une vraie superproduction. WH 2 aurait fait un carton il y a un an. Depuis, Art of Fighting et Fatal Fury 2 l'ont déclassé. Eh oui ! la Rolls des consoles a aussi ses vilains petits canards. Le problème, c'est qu'ils coûtent plus de 1 000 francs. À ce prix-là, ça fait cher le volatile. Ne pensez-vous pas ? ■



Mister Power dons son activité préférée · le cassage de rotule

Méfiez-vous du Shaman, c'est un vicieux avec ses tours de passe-passe

Chris, fan de Gédéon
(ça c'était un palmipède de grande classe !).

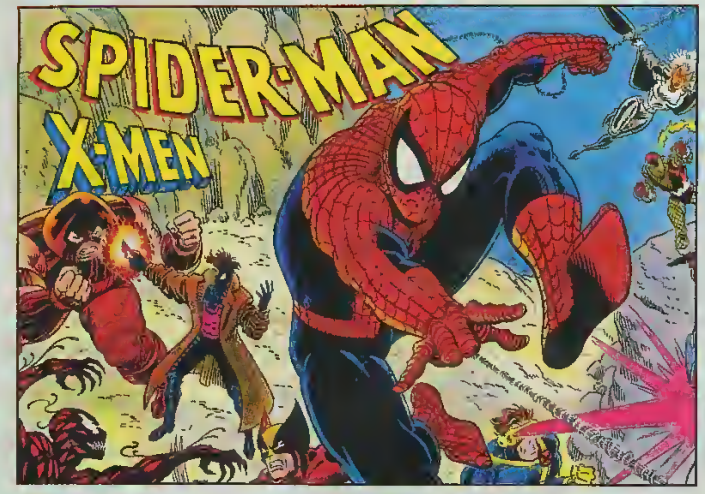
Un drogon-punch nouvelle formule

70%

WORLD HEROES 2

- NEO GEO
- Genre : combat
- Graphisme : 94 %
- Animation : 85 %
- Son : 70 %
- Jouabilité : 75 %
- Difficulté : 80 % (99 % dernier boss)
- Durée de vie : 80 %
- Player fun : 60 % (seul) 75 % (à deux)

A B C D E F



Les super héros débarquent en force sur la Super Nintendo : Spiderman et quatre X-Men pour le même prix, une belle promo d'été.

Les héros de la Marvel n'en finissent plus d'atterrir sur les consoles. La Megadrive avait déjà une cartouche mettant en scène **Spiderman** et une autre les **X-Men**. La Super Nintendo se met aujourd'hui au diapason en proposant un jeu qui regroupe l'araignée et les mutants du professeur **Xavier**.

SPIDERMAN À LA RESCOUSSE... ENFIN PRESQUE !

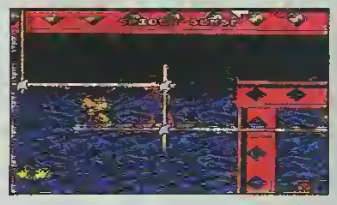
Si les X-Men occupent une place importante dans l'aventure, c'est Spidey qui est la vedette de ce jeu d'Acclaim. Et pour cause : l'équipe de héros a été kidnappée par Arcade, un tueur professionnel qui prend beaucoup de plaisir à éliminer ses victimes dans des décors délirants où règne l'humour noir. Spidey se rue donc à la rescousse des victimes. Le **premier niveau** est une simple mise en jambes : le tisseur doit désamorcer une série de bombes placées devant le repaire d'Arcade. Ce n'est qu'ensuite qu'il pourra pénétrer dans la base secrète et se faire emprisonner avec tous ses petits camarades...

Serval pris au piège dans un monde de jouets à l'humour noir.

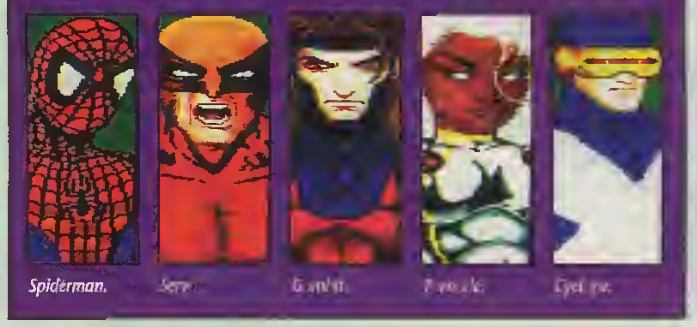
Le chariot est le seul moyen d'éviter les rails électrifiés.

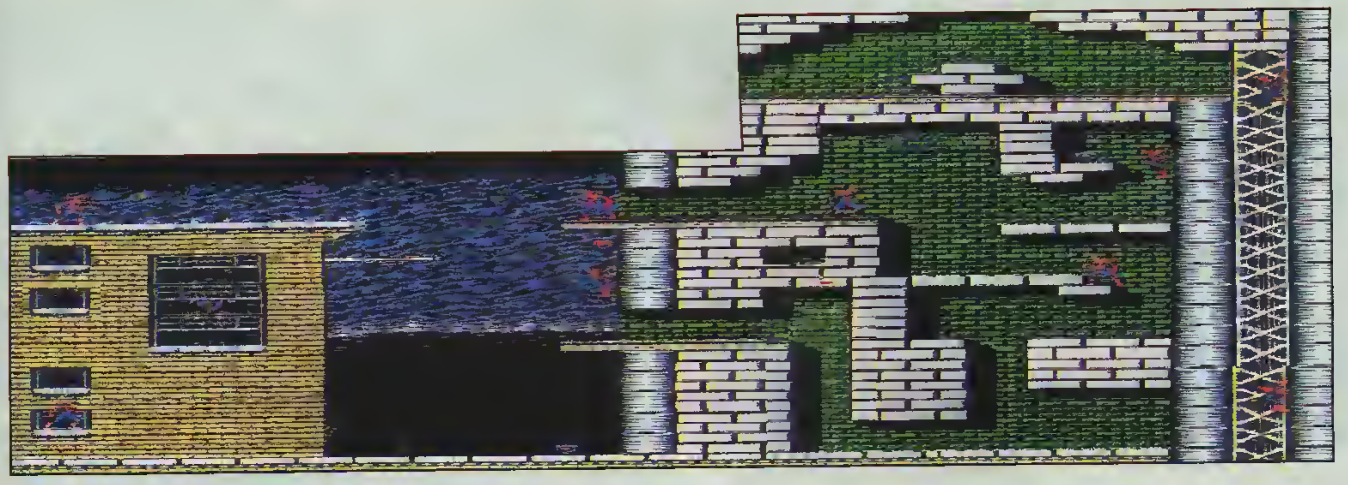
LES GÂTERIES D'ARCADE

Avec son sens de la mise en scène, **Arcade** a prévu un décor spécifique pour chaque super héros. **Spiderman** a droit à un échafaudage rempli de parois à escalader et d'espaces à franchir suspendu au bout d'un fil. Un environnement où il se sentirait comme un poisson dans l'eau s'il n'était gardé par des tonnes de robots et de pointes acérées. Pour **Serval**, c'est une ambiance de fête foraine qui a été choisie, avec des clowns meurtriers et des jouets diaboliques. **Cyclope**, pour sa part, se promène dans un monde souterrain parcouru par des rails électrifiés. **Gambit** exerce ses talents de télékinésie dans un niveau assez étrange garni de pièces d'échecs, où il est poursuivi par une gigantesque roue crénelée. Quant à **Tornade**, le seul moyen de neutraliser ses pouvoirs était de la plonger dans un labyrinthe inondé : en apnée, elle devra détruire les valves en surveillant bien sa jauge d'air. Bien entendu, chaque perso dispose de ses propres pouvoirs : Serval sort ses griffes d'adamantium et utilise ses capacités d'auto-guérison (seulement quand ses griffes sont rentrées), Cyclope lance des lasers optiques, Gambit


Shoker est le premier vilain que rencontre Spidey.

CINQ HÉROS POUR UN JEU


Spiderman.

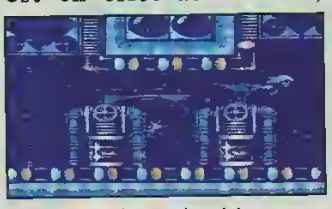


Dans la peau de Spiderman, vous devez ici désamorcer toutes les bombes dans un ordre bien précis. Le niveau se termine en sous-sol avec trois salles situées en bas de l'échelle. Ce n'est qu'ensuite que vous pourrez choisir votre personnage et accéder aux cinq « mondes » présentés par Arcade.

des cartes transformées en projectiles meurtriers, Tornade des éclairs ou des mini-ouragans. C'est Spiderman qui dispose de la palette de capacités la plus étendue : outre son sens d'araignée, il peut envoyer des projectiles de toile, se balancer au bout d'un fil ou monter sur des parois verticales.

BELLE GALERIE DE PORTRAITS

Comme on pouvait s'y attendre, les clones des super vilains les plus connus de la Marvel attendent les héros : Apocalypse et le fléau pour Logan, la reine noire pour Remy, les magistrats de Genoshan, Master Mold et une sentinelle (classe !) pour Scott. Quant à Spiderman, c'est le grand jeu : il affrontera carrément Shocker, N'Astirh le Rhino, Carnage et enfin un Arcade en grande forme protégé par un paquet d'hologrammes. Pour gagner, vous devez amener Spidey et tous les X-Men à la fin de leur niveau, ce qui n'est pas une mince affaire. Le jeu est en effet assez ardu, d'autant qu'il n'y a pas de « continue ». Heureusement, en s'accrochant un peu, on parvient toujours à progresser et la possibilité d'effectuer les niveaux dans n'importe quel ordre permet de s'entraîner régulièrement.



Beau, le niveau de Tornade mais la pauvre chérie n'est pas très maniable

Cours, Gambit ! cours !

MERCI D'ÊTRE VELU

Spiderman and X-Men partage la rédac. Matt le Fou, un inconditionnel de la Marvel, a adoré. Moi, fan également, j'ai apprécié un peu moins. Disons que certains aspects sont géniaux, d'autres moins. Si les stages avec Spiderman et Serval sont originaux, autant ceux avec Cyclope et Gambit sont plutôt moyens. Celui avec Tornade est très décevant parce qu'à la limite de l'injouable. Même jugement « mi-fugue mi-raison » pour la réalisation : à des musiques excellentes et des décors très beaux répliquent des personnages un peu petits et pas toujours très bien animés. En plus, le fait de se farcir le niveau avec les bombes à chaque partie (ce n'est qu'ensuite qu'on choisit son personnage) devient vite gonflant. La cartouche d'Acclaim n'est peut-être pas un indispensable mais elle est suffisamment variée, longue et fidèle à l'esprit du comics pour séduire les amateurs. ■

Chouette comité d'accueil.

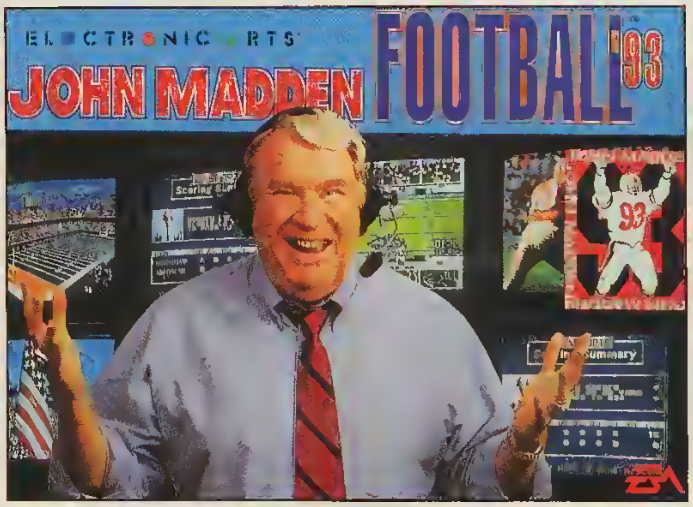
Iggy, cherche encore sa signature...

78%

SPIDERMAN AND X-MEN IN ARCADE'S REVENGE

- SUPER NINTENDO
- Genre : plate-forme
- Graphisme : 75 %
- Animation : 70 %
- Son : 90 %
- Jouabilité : 85 %
- Difficulté : 90 %
- Durée de vie : 86 %
- Player fun : 70 %

A B C D E F



Les accélérations sont plus marquées sur les surfaces synthétiques que sur l'herbe.

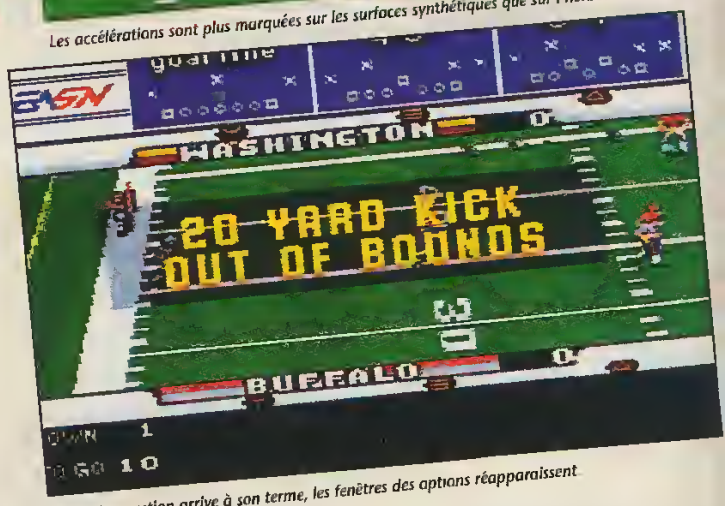
Madden or not Madden...

That is the question.

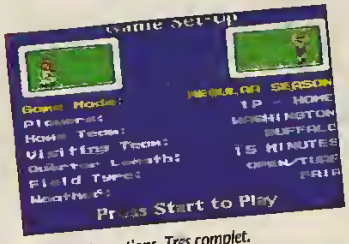
On reprend les mêmes et on recommence. Certains éditeurs adaptent leurs productions sur toutes les machines. Ce qui n'est d'ailleurs pas donné à tout le monde sans décevoir un tout petit peu. Pourtant, Electronic Arts s'en sort à merveille. Certes, les nouvelles caractéristiques de John Madden version 93 sont sympathiques mais ne sont en rien novatrices. On peut considérer ici qu'il s'agit plus d'une **remise à jour des équipes** et de leurs stratégies respectives qu'une nouvelle version.

DES OPTIONS PAS ÉVIDENTES À GÉRER !

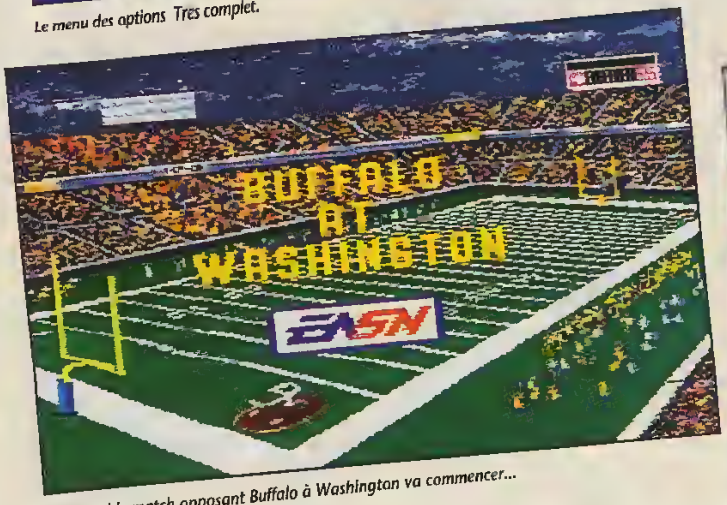
Depuis le début, Electronic Arts se démarque des autres éditeurs par la qualité de ses réalisations. Toujours **pourvues des meilleures options**, autant sur le plan quantitatif que qualitatif, les simulations sportives de la société américaine sont vraiment intéressantes et surtout très réalistes. Cependant, la gestion de ces options est parfois trop complexe. Cela oblige le joueur à se plonger dans la notice avant de prendre le paddle. On ne peut pas toujours jouer dès la première minute dans ce jeu où l'ergonomie des menus n'est pas évidente. Seuls les véritables spécialistes du football américain s'y retrou-



Lorsqu'une action arrive à son terme, les fenêtres des options réapparaissent



Le menu des options Tres complet.



Ça y est ! le match opposant Buffalo à Washington va commencer...

Le joueur détermine les combinaisons en fonction des positions adverses.

En début de match, le tirage au sort se fait à pile ou face...

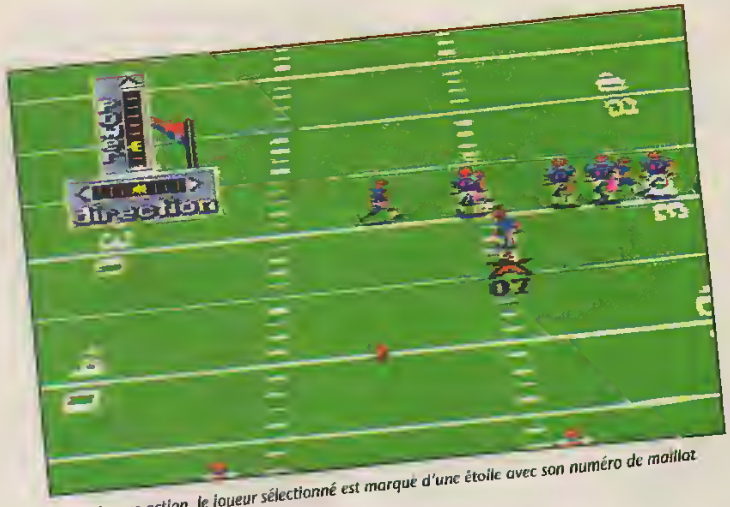
veront facilement. Une fois la prise en main intégrée (assimilation complète de la notice de jeu, gloup !), vous sélectionnez l'équipe de votre choix. Elles y sont toutes ! Et quand je dis toutes, c'est aussi bien les équipes actuelles que les anciennes (Buffalo 92, Chicago 85, Dallas 77, etc.) parmi celles qui ont remporté au moins une fois le Super Bowl. Il vous sera également possible de jouer à deux dans différents modes qui donnent accès à diverses options et configurations d'attaque et de défense. Ces dernières sont d'ailleurs évolutives et peuvent toujours subir quelques modifications en fonction des besoins des joueurs.

TOUT DANS LA TECHNIQUE

L'avantage de ce système, contrairement aux versions précédentes, réside dans la rapidité d'exécution des combinaisons. Ce qui permet d'anticiper rapidement sur les actions de l'adversaire (joueur ou console) grâce à une simple pression sur l'un des quatre boutons. Par exemple, si vous choisissez la configuration « running », vous obtiendrez un « hurdle » ou plus exactement un coup de bélier en appuyant sur le bouton X ; un « break tackle » ou placage sur le bouton B ; un « spin » équivalent à une passe sur le bouton A ; etc. Ce système — plus que pratique — permet d'assimiler plus rapidement les combinaisons de John Madden 93.

LE FIN DU FIN POUR LES AMATEURS

John Madden Football 93 est sans aucun doute la plus réaliste des simulations de football américain sur Super Nintendo. Vous trouverez dans la notice plusieurs tableaux se rapportant à chaque équipe. Ils mettent en évidence les aptitudes des joueurs en fonction de leur poste sur le terrain (quarterback, offensive line, etc.).



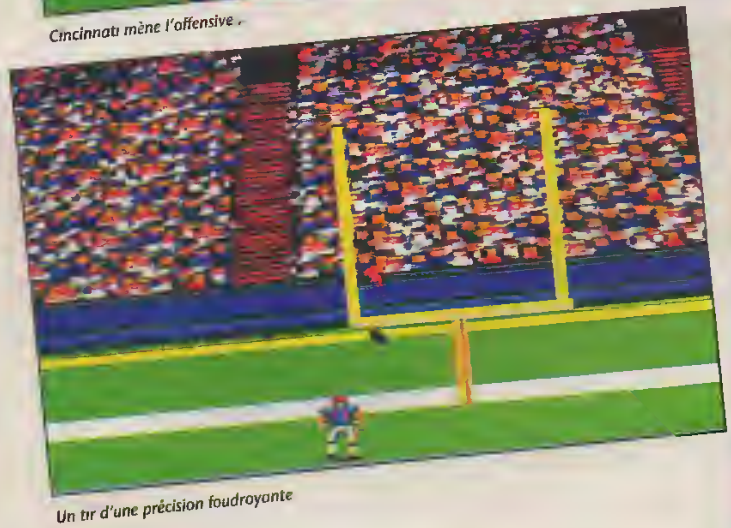
Pour chaque action, le joueur sélectionné est marqué d'une étoile avec son numéro de maillot

Cela facilite le travail pour configurer les équipes et les pros du football américain apprécieront. Autre point intéressant, le jeu dispose d'un système de sauvegarde par code qui évite à chaque fois de tout reconfigurer.

Malgré ces qualités, on notera un problème qui a son importance : le jeu est trop lent ! Et de ce fait, les actions aussi. C'est vraiment dommage, surtout lorsqu'on constate que, contrairement aux versions précédentes sur Megadrive, John Madden 93 utilise le mode 7. Eh oui, le fameux mode 7 et ses effets de folie qui ont fait la réputation de la Super Nintendo. Mais rassurez-vous, le jeu ne perd pas de son intérêt, juste un peu de son dynamisme. ■

Sylvain

Cincinnati mène l'offensive



Un tir d'une précision foudroyante

83%

JOHN MADDEN FOOTBALL 93

- SUPER NINTENDO
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 80 %
- Animation : 79 %
- Son : 75 %
- Jouabilité : 77 %
- Difficulté : 75 %
- Durée de vie : 88 %
- Player fun : 85 %

A B C D E F

Par Belenos, Astérix est tombé dans une marmite de Super Mario quand il était petit.

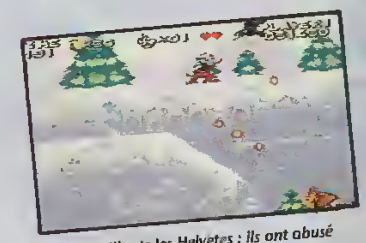
C'est quand même assez incroyable qu'il ait fallu attendre plusieurs années pour que le plus franchouillard des héros de bande dessinée débarque enfin sur nos consoles. Le petit blond moustachu avait bien fait un petit tour sur Master System il y a quelque temps mais, à part ça, le néant. Les Frenchies d'Infogrames relèvent le défi et se chargent d'adapter sur les consoles Nintendo ce qui est, à mon humble avis, la bande dessinée française la plus géante de tous les temps.

ILS SONT FOUS CES ROMAINS

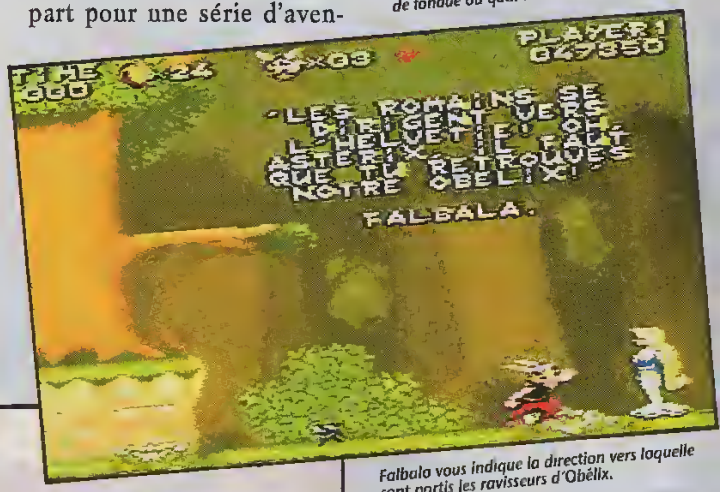
Première bonne surprise : la cartouche vous propose **trois langues**, dont le français. Une bonne idée (tiens ! au fait, c'est vrai : pourquoi n'est-ce pas encore le cas dans tous les jeux ?) qui confirme la **vocation familiale** des aventures du Gaulois. C'est donc une série d'images accompagnées de textes dans la belle langue que nous partageons avec Roch Voisine (personne n'est parfait) qui vous fait prendre connaissance du scénario. Lors d'une sieste, Obélix a été enlevé par les **Romains** ! Réuni en conciliabule, le village décide à l'unanimité de le délivrer afin d'épargner une mort atroce aux lions auxquels le « gros » est destiné. C'est bien entendu Astérix qui s'y colle.

LES GAU... GAU... LES GAULOIS !

Sur une musique assez détonnante, avec même des morceaux dans le genre folklore breton relooké années 90 (eh oui, l'Armorique, c'est la Bretagne), le petit Gaulois part pour une série d'aventures estampillées « pure plate-forme » qui ne sont pas sans rappeler les tribulations de Mario. Dans chaque level, divisé en plusieurs sous-niveaux, il avancera droit devant pour découvrir la sortie tout en récoltant des ses-

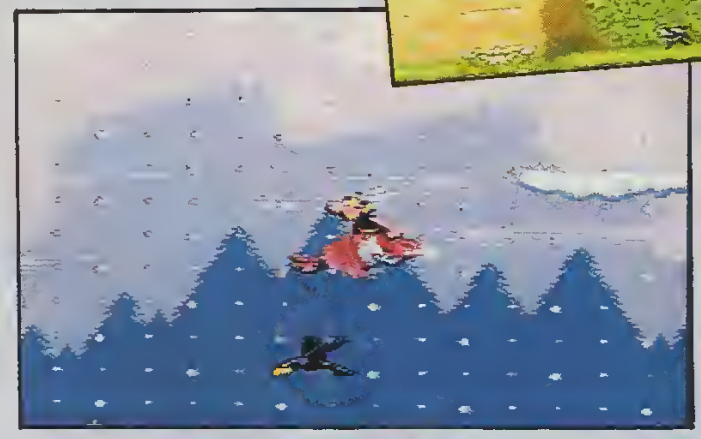


Pas accueillants les Helvètes : ils ont abusé de fondue ou quoi ?



Falbala vous indique la direction vers laquelle sont partis les ravisseurs d'Obélix.

terces et en collant des baffes d'enfer aux **Romains**, sangliers et autres malotrus qui pourraient traîner dans le coin. Les bonus ne sont pas hyper nombreux mais on trou-

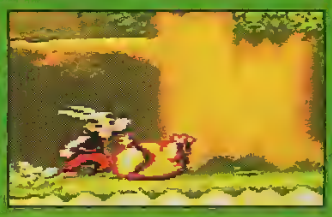


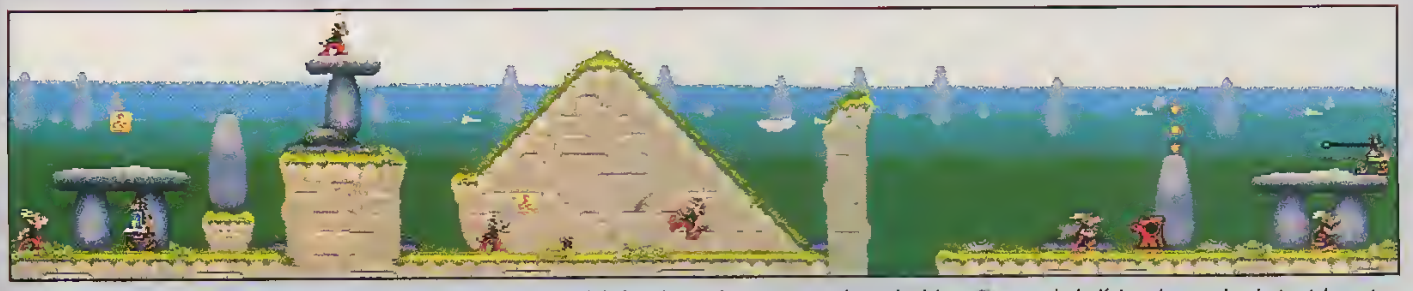
En Helvétie, vous serez parfois amené à monter sur des vautours.

On trouve de bonnes choses dans les arbres, et n

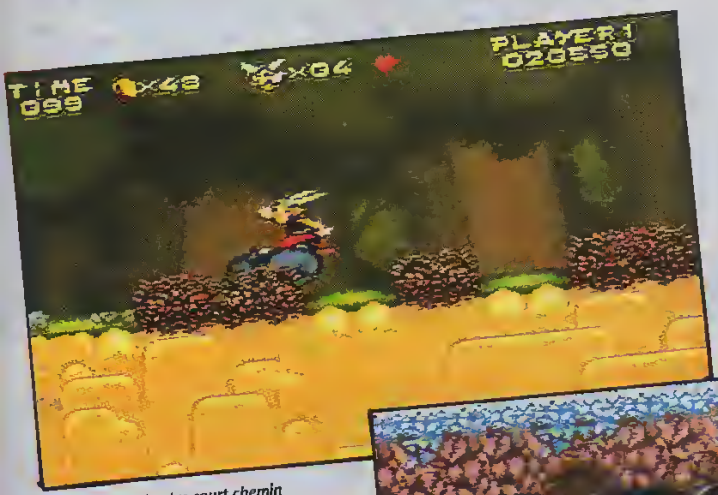
DANS LE COCHON, TOUT EST BON !

Obélix n'est pas le seul à martyriser les sangliers. Astérix s'y colle aussi. Quand il ne chevauche pas les pauvres [illegible] il les transforme en aigolé [illegible]. Appelez Brigitte Bardot !





Sur une musique celtique, que diriez-vous d'une visite des menhirs de Carnac ? Une fiole de potion magique se trouve sur le premier dolmen. Bien entendu, les légionnaires romains, dont certains sont dissimulés dans des arbres, feront tout pour vous compliquer la vie



Le sanglier ou le plus court chemin pour éviter les ronces.

ve quelques petites choses intéressantes, comme des lauriers donnant des vies supplémentaires ou l'inévitable **potion magique**. Celle-ci dote notre héros de pouvoirs (supersauts, invulnérabilité) durant quelques secondes. Les niveaux, très longs, sont divisés en un nombre conséquent de sous-parties. Cependant, ils ne se terminent pas par un boss : vous rencontrerez simplement un personnage de la BD qui vous mettra sur la voie.

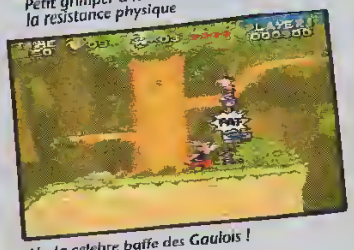
...on magique

J'AIME BIEN LES MOUSTACHUS

Pour un fan du duo **Astérix** et **Obélix**, ce jeu est décevant. Tout d'abord parce que les premières parties sont un tel régal qu'on s'attend à un grand jeu : sangliers, forêts galliques, folklore breton, baffes dans la tronche, tout y est. Malheureusement, cet engouement retombe vite. L'action pèche par son manque d'originalité et surtout par sa mononotonie On retrouve souvent les mêmes décors et il manque les petits « plus » savamment distillés qui parviennent à relancer constamment l'intérêt des meilleurs jeux de plate-forme. Plus surprenant encore, les touches d'humour ne sont pas si nombreuses : un comble pour l'adaptation d'une BD aussi hilarante. Résultat, on se balade sans déplaisir mais sans tomber non plus sur la touche de magie qui ferait vraiment décoller le jeu. En incluant toute la folie de l'œuvre de **Goscinny** et **Uderzo** dans un jeu en béton, il y avait réellement matière à un faire un carton, comme l'a démontré la borne d'arcade d'enfer réalisée par Konami à partir des aventures des Gaulois. Mais, si les Nippons ont saisi tout le potentiel du personnage, les Français ont préféré quant à eux réaliser un **produit de série** gentillet et familial, qui se laisse jouer mais qui ne laissera pas une trace impérissable dans les annales des jeux. Que le ciel nous tombe sur la tête ! ■

En Helvétie, les souterrains ont un côté... glacial.

Petit grimper à la corde pour tester la résistance physique



Ah, la célèbre baffe des Gaulois !

Iggy, « Qui est gros ?
Il y a un gros ici ? »

70%

ASTÉRIX

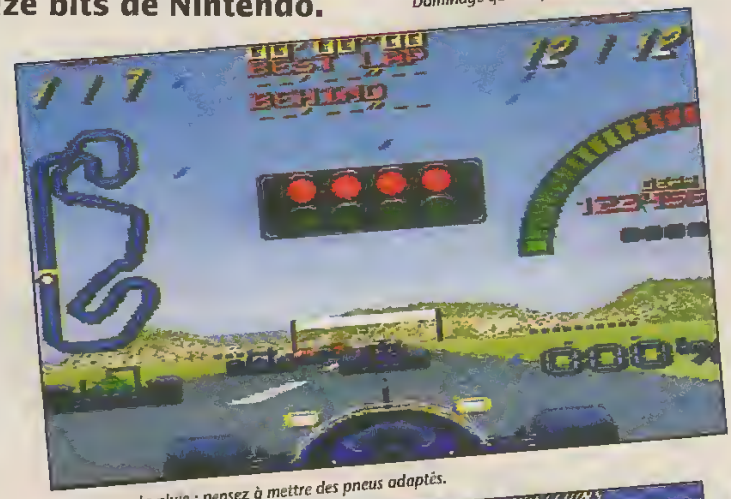
- SUPER NINTENDO
- Genre : plate-forme
- Graphisme : 72 %
- Animation : 70 %
- Son : 80 %
- Jouabilité : 75 %
- Difficulté : 72 %
- Durée de vie : 80 %
- Player fun : 71 %

A B C D E F

On l'attendait avec impatience, il est enfin là. Je veux parler, bien sûr, de Nigel Mansell's World Championship, la nouvelle simulation de F1 enfin disponible sur la seize bits de Nintendo.

Ça commençaient à chauffer du côté des pros du double débrayage de la formule 1 et accessoirement du paddle. Normal, depuis le temps qu'on nous annonce que Nigel Mansell arrive dans sa Williams-Renault pour en découdre sur les circuits de la Super Nintendo. Eh bien ! pas de chance, il y a déjà belle lurette qu'il tourne sur les ovales américains de l'Indy Car. Il ne vous reste plus qu'à prendre sa place au volant de la Williams-Renault pour le remplacer. Votre objectif est de faire au moins aussi bien que lui. Un challenge difficile mais possible, surtout avec une simulation de cette qualité. Installez-vous dans le baquet, le feu passe au vert dans quelques secondes ! Nigel Mansell's World Championship vous propose deux styles de conduite très différents. En mode arcade, le jeu offre une conduite très simple où il est pratiquement impossible de détruire sa voiture... Y'en a qui aiment ! L'autre configuration est axée sur la simulation où la victoire repose sur le choix du bon moulin, les réglages du chassis de la voiture et le niveau du pilotage. Un conseil, choisissez les bonnes trajectoires. Cependant, quelle que soit votre sélection, le déroulement du jeu reste le même.

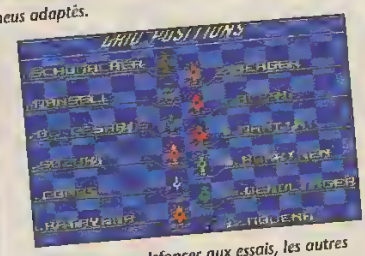
Dommage que l'aspiration ne soit pas prise en compte.


Départ sous la pluie : pensez à mettre des pneus adaptés.

L'IMPORTANCE DES RÉGLAGES

Avant chaque tour de piste, vos techniciens travaillent d'arrache-pied sur la voiture pour vous offrir les meilleures chances de bien figurer à l'arrivée. Pour ce qui est de la tenue de route, vous pouvez choisir la qualité de la

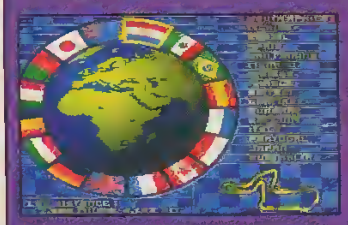
Avant chaque entrée en piste, vous configurez votre voiture.


Inutile de vous défoncer aux essais, les autres pilotes vous dépassent à chaque départ.

La sortie du tunnel à Monaco.

gomme de vos pneus et l'inclinaison de l'aileron arrière. Du côté de la propulsion, à vous de choisir le bon compromis entre la boîte de vitesses et le moteur. En manuel, les changements de rapport s'effectuent à l'aide des boutons, L et R. De ce côté, rien à dire, c'est très ergonomique. Par contre, au niveau des boutons c'est vraiment du délire. L'accélérateur est à gauche et le frein à droite. De plus, le menu « control » ne peut pas y remédier. Vous configurez en effet votre paddle n'importe comment, mais en aucun cas vous ne pouvez avoir l'accélérateur à droite. C'est bien dommage ! Dans le menu principal, diverses options vous sont proposées. Comme d'habitude, c'est le championnat du monde qui procure le plus de plaisir. En course comme aux essais, la sensation de vitesse est bien rendue malgré un petit problème au moment du départ. En effet, quelle que soit votre position sur la grille, les voitures concurrentes vous relèguent rapidement à la dernière place ! Même si vous avez réussi la pole position durant les qualifications vous vous retrouvez englué dans le peloton. Pour monter sur le podium, il ne vous restera qu'une solution : attaquer comme ce fêlé de Jean Alési !

LES CIRCUITS DE PRESTIGE



Après avoir été exclu pour cause d'apartheid, le Grand Prix d'Afrique du Sud figure de nouveau au calendrier.

Le circuit d'Interlagos au Brésil.

Depuis la suppression du Grand Prix de Phoenix au profit de Kyalami, Monaco est le seul circuit en ville.

Depuis deux saisons, le Grand Prix de France se dispute à Magny-Cours.

Suzuka au Japon, un circuit redouté par de nombreux pilotes.

Enfin, pour clore la saison, le Grand Prix d'Australie à Adelaide.

Arrêt au stand pour un changement de pneus.

Quelle que soit votre place au championnat, il y a toujours un pilote à votre niveau.

BON POUR LE SERVICE !

Comme dans la plupart des jeux de F1, la lutte est rude et vous n'êtes pas prêt d'égaler les victoires du grand Nigel ! Si vous vous lassez de cette simulation, ce ne sera pas à cause de la monotonie de la première place ! Nigel Mansell's est, malgré de légers défauts, un excellent jeu. On regrettera aussi la présence d'arbres et de panneaux le long des lignes droites et des virages. Quoi qu'il en soit, la difficulté de cette simulation est tout à son honneur. ■

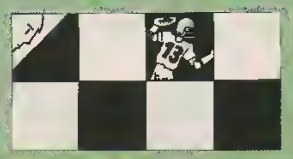
Wolfen

85%

NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP

- SUPER NINTENDO
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 85 %
- Animation : 90 %
- Son : 80 %
- Jouabilité : 80 %
- Difficulté : 99 %
- Durée de vie : 85 %
- Player fun : 75 %

A B C D E F

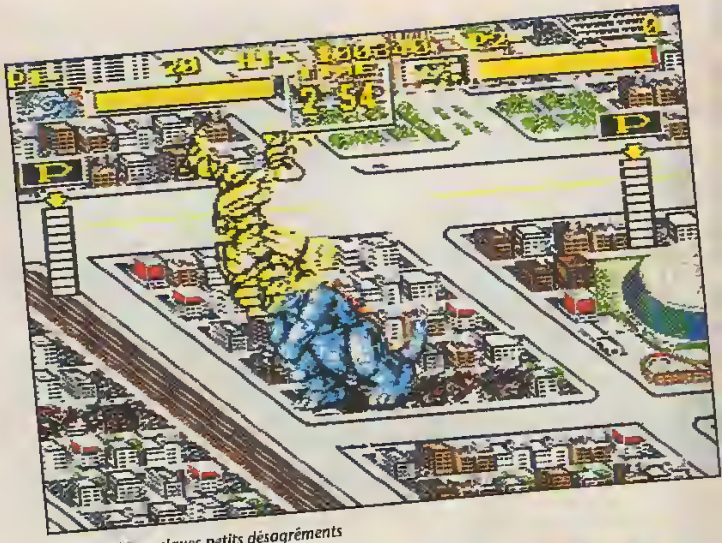


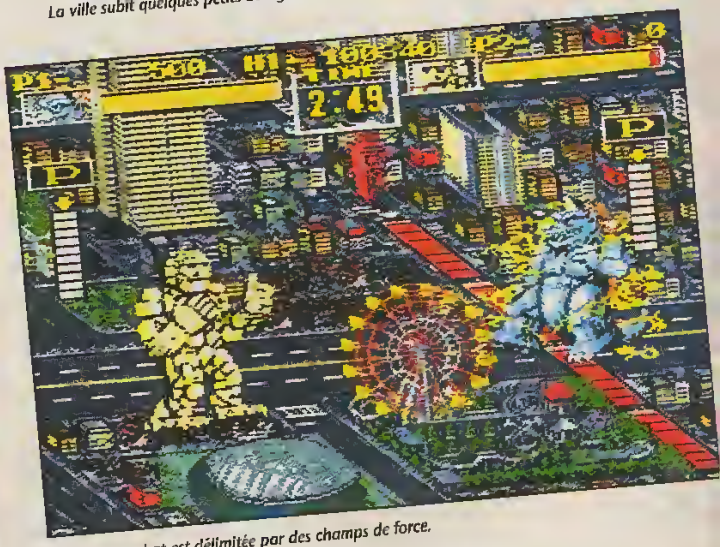
Il y a les shoot them up pour tirer sur tout ce qui bouge et les beat them up pour cogner sur tout ce qui est vivant. Dans King of the Monsters, on casse tout !

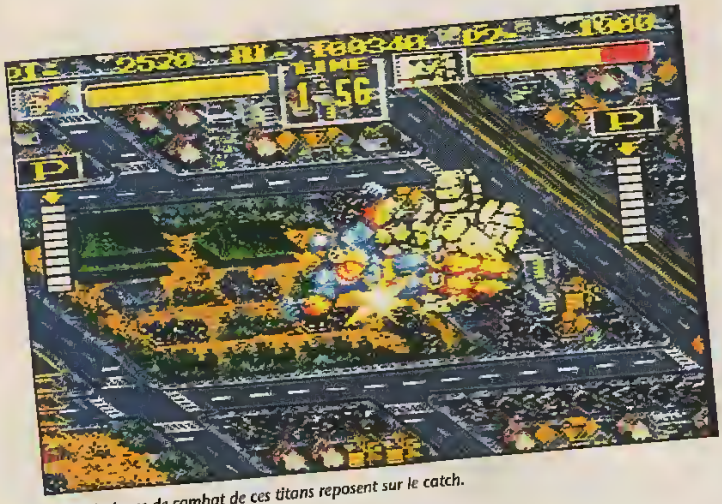
Le Japon a l'immense privilège d'accueillir le premier championnat des monstres où sera décerné le titre de King of the Monsters. Quatre créatures titanesques, inspirées des comics, s'affrontent dans des combats sanglants où tout est permis. Un dernier petit mot pour vous signaler qu'à l'origine, King of the Monsters a été développé sur Neo Geo.

DÉMOLITIONS ET CIE

Dès la page de présentation, l'effet de distorsion utilisé pour l'affichage du logo laisse présager le meilleur.

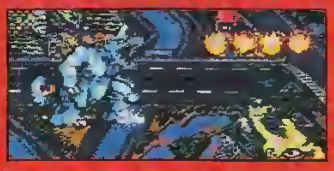

La ville subit quelques petits désagréments


L'aire de combat est délimitée par des champs de force.


Les techniques de combat de ces titans reposent sur le catch.

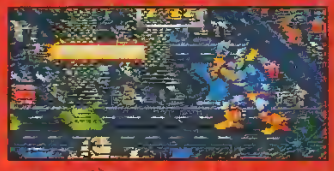
Avant de vous lancer à la conquête du titre, vous devez sélectionner un des quatre monstres proposés (voir encadré). Chacun utilise une technique de combat personnelle et dispose d'une attaque spéciale très efficace, qui exige tout de même un temps de préparation. Il faut donc s'en servir après un enchaînement qui laisse votre rival au sol. L'aire de combat est délimitée à droite comme à gauche par un champ de force infranchissable. La vitalité des deux protagonistes est représentée par une barre

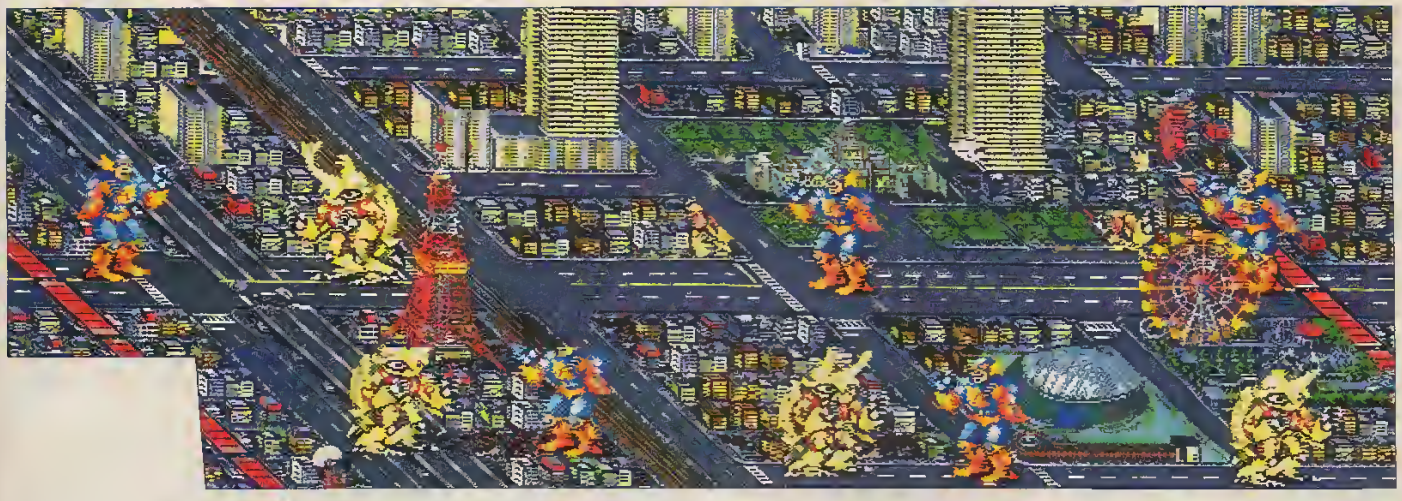
LES ATTAQUES SPÉCIALES


Un dragon classique (si je peux me permettre), qui crache du feu.

Le scarabée mutant balance sa corne frontale.

Le géant de pierre inspiré par la Chose, lance des rochers.


Le Captain America, inspiré des comics de Marvel, utilise un blast d'énergie.



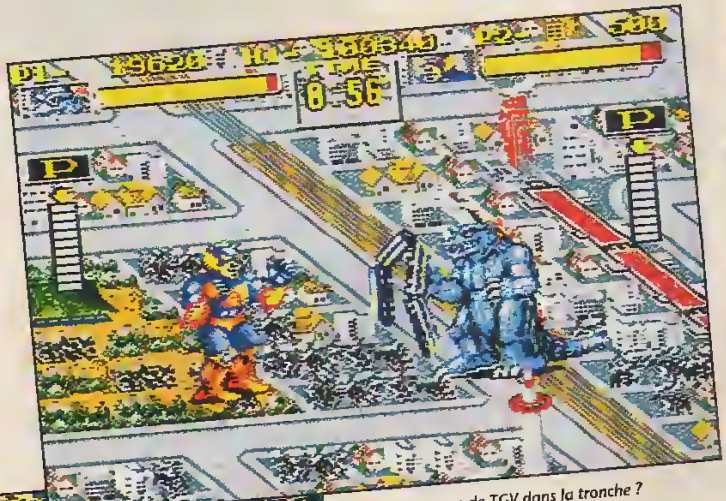
La ville de Tokyo accueille les protagonistes du dernier combat.

graphique. Ce n'est que lorsque vous aurez réduit à zéro celle de votre adversaire que vous parviendrez enfin à l'immobiliser au sol avant de l'achever tranquillement.

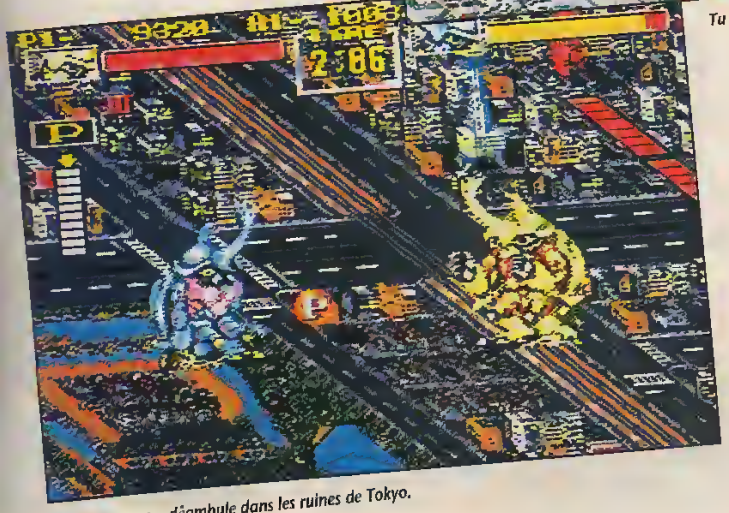
LES PROJECTILES

Vous pensez bien que de tels règlements de comptes ne laissent pas les pouvoirs publics indifférents. L'armée interviendra, mais de façon plutôt symbolique vu les faibles dommages qu'elle inflige. Là où le jeu est franchement fun, c'est que vous pouvez vous saisir des avions de chasse ou des tanks pour les envoyer contre vos ennemis. Remarquez, si un train ou un 747 passe à votre portée, n'hésitez pas à le balancer également ! Comme dans la plupart des jeux de baston, c'est la confrontation entre deux joueurs qui offre le plus d'intérêt. Les monstres gérés par la console, c'est bien. Mais une fois que vous avez découvert leurs points faibles, l'intérêt diminue considérablement. Rien ne vaut les réactions inattendues et non programmées d'un bon copain. Quoi qu'il en soit, King of the Monsters est un jeu d'ambiance qui ravira les fanas de jeux de baston. On regrettera cependant l'absence de deux ou trois monstres supplémentaires (pourquoi pas une crevette mutante !). Enfin, comme le laissait présager la page de titre, le résultat est à la hauteur de ce qu'on attendait. ■

Wolfen



Tu veux un coup de TGV dans la tronche ?



Un « power up » déambule dans les ruines de Tokyo.

C'est dans une ville totalement rasée que prend fin le combat.

Non, ce n'est pas une attaque spéciale !

80%

KING OF THE MONSTERS

- MEGADRIVE
- Genre : combat
- Graphisme : 85 %
- Animation : 85 %
- Son : 80 %
- Jouabilité : 70 %
- Difficulté : variable
- Durée de vie : 80 %
- Player fun : 75 %

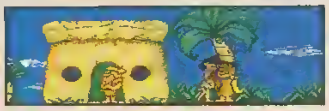
A B C D E F

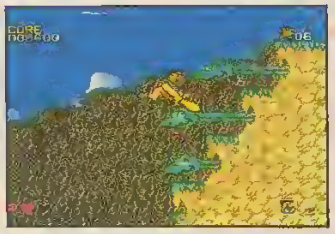
Sortis tout droit de l'âge de pierre, les Flinstones débarquent aujourd'hui sur Megadrive. Transfert spatio-temporel réussi.

J'imagine que vous connaissez déjà le dessin animé des Flinstones, non ? En tout cas, je me souviens que dans ma prime jeunesse (pas si éloignée que ça), on suivait les aventures de Fred à la télé. Je ne vous dirai pas en quoi elles consistaient parce que je ne les regardais jamais (je suivais déjà les émissions de Bernard Pivot à huit ans, moi !). Cependant, tout le monde pouvait s'abreuver de ces histoires animées néolithiques. Avec le jeu, c'est un peu la même chose, sauf qu'on est plus acteur que spectateur. On évolue comme on peut.

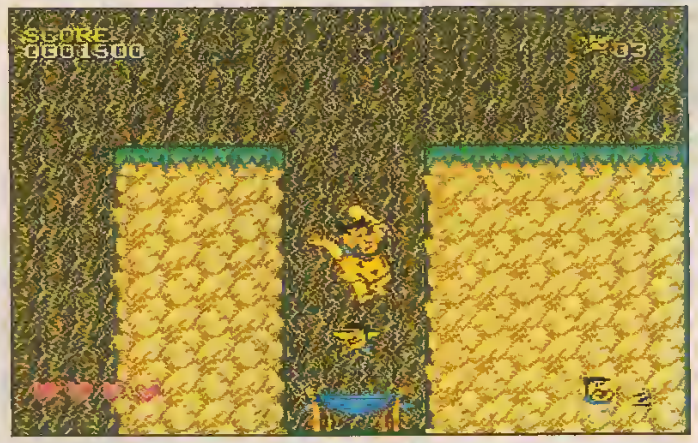
« L'AIME RENDRE SERVICE LE BRAV' GARS... »

La famille Flinstones est composée des membres suivants : un bébé, que nous appellerons bébé ; une femme qui se nomme Wilma ; et un homme beau et viril dont le doux prénom n'est autre que Fred. Bien entendu, le héros de l'histoire, c'est Fred et non Wilma. Pétri de qualité, ce brave homme aime rendre service aux autres. C'est sur cette idée que repose le scénario du jeu. Les différents niveaux correspondent en effet à autant d'objets perdus que notre héros préhistorique doit récupérer pour la bonne cause, qui n'est pourtant pas la sienne. Comme vous pouvez en juger, même en ces temps très reculés, l'homme (et un peu la femme aussi, il faut bien l'avouer...) connaissait déjà les notions d'altruisme et de bonté qui sont nécessaires à toute société qui se respecte... Comment ? Bon d'accord, je passe à la suite.


Beurk !


Bam ! Un coup de massue et les serpents servent d'escalier.

Passage étriqué pour un Fred désabusé.



Certains endroits, que l'on pourraient croire mortels, contiennent en fait une vie. Bien vu, Fred !

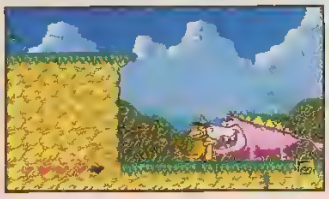
LA RECETTE EST SIMPLE...

Fred, vêtu de sa peau de guépard et de son bandana bleu, traverse des contrées hostiles et giboyeuses. Seulement, le gibier c'est plutôt lui. Heureusement, armé de sa fidèle massue (70 cm de bon bois bien dur ! Mmm... Je

« BÉNI CELUI QUI, COMME ICARE... »

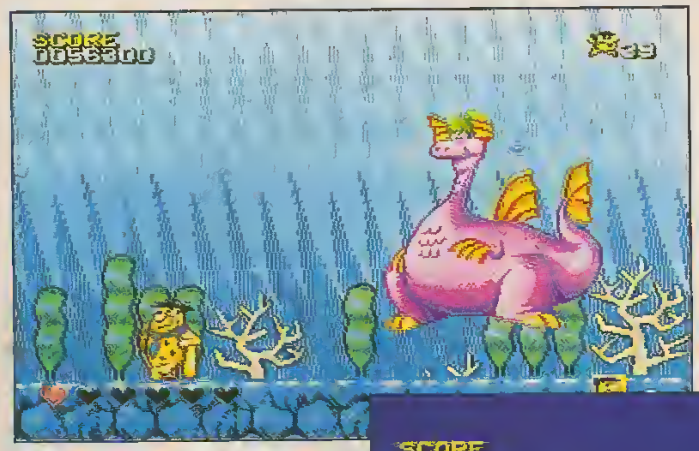
Si vous apercevez un œuf comme celui-ci, n'hésitez pas à taper dessus...

... un oiseau pouvant servir de monture apparaîtra.


Il a l'air vicieux le dinosaure.

Attention, le requin menace.

Même juste à côté de chez lui, Fred ne peut pas être tranquille. Des créatures de toutes sortes viennent le harceler. Il va nous nettoyer ça vite fait, le Fred... ça va pas traîner !

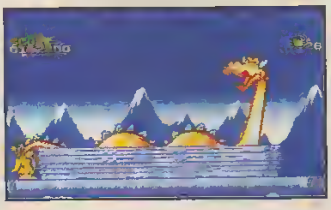


Ne vous fiez pas à l'air bon enfant de ce dragon.

n'aimerais pas m'en prendre un coup), notre homme des cavernes a de quoi se défendre. Il n'hésite d'ailleurs pas à s'en servir sans compter sur toutes les sales petites bestioles qu'il croise en chemin : serpent, crabe, dragon, requin... Une faune variée et toujours dangereuse. Pour l'aider à affronter ces dangers, différents bonus, que l'on pourrait croire disposés çà et là par des nymphes capricieuses ou de virils petits lutins, lui permettent de récupérer une vie, une parcelle d'énergie ou encore d'augmenter sa puissance de frappe pourtant déjà assez considérable (vous avez vu les avant-bras de Fred ?). Toutes ces aides s'avèrent bien utiles face à l'inévitable boss de fin de niveau. Ce sont toujours d'impressionnants monstres qui vous en feront voir de toutes les couleurs.

Sympa, la loco !

Avec le lézard, déplacez-vous constamment si vous ne voulez pas être touché.



Bel appendice, non ?

... ET EFFICACE !

Il faut croire que la Megadrive fait des jeux de plate-forme une de ses spécialités. Le nombre de bonnes productions dans ce domaine est vraiment important. The Flinstones va encore augmenter celui-ci. De facture très classique, ce jeu est vraiment réussi : graphismes dépouillés et clairs, jouabilité étonnante, ambiance cartoon parfaitement rendue... Le tout saupoudré de quelques originalités : les ennemis, par exemple, sont vraiment délirants. Le résultat est à la hauteur des plus impérieuses exigences. De plus, le jeu étant suffisamment difficile (dans le mode « easy », vous ne pourrez pas passer tous les niveaux du jeu), vous n'avez aucune raison de le bouder. ■

Chris, va jouer gaiement sur les plages.

Tiens, il faut éliminer le boss, comme dans Sonic, en lui jetant des pierres !

80%

THE FLINSTONES

- MEGADRIVE
- Genre : plate-forme
- Graphisme : 86 %
- Animation : 89 %
- Son : 80 %
- Jouabilité : 85 %
- Difficulté : 88 %
- Durée de vie : 78 %
- Player fun : 80 %

A B C D E F

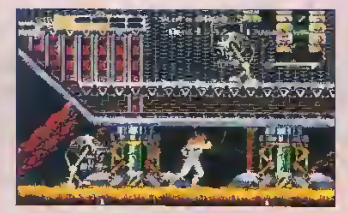
Le samouraï du futur nous revient dans des aventures mouvementées. Ça tombe bien, son justaucorps en métal commençait justement à rouiller...

Tout le monde connaît Strider, bien sûr. Dérivé d'une borne d'arcade de chez Capcom, il fut un des premiers jeux à être adapté sur Megadrive, il y a de cela un bon bout de temps (voir *Player One* n° 7). Et le résultat fut honorable. Certes, de méchants ralentissements et quelques bugs entachaient un peu l'ensemble, mais bon, on pouvait s'amuser pas mal avec ce jeu. Aujourd'hui, voici sa suite. Autant l'avouer tout de suite, quitte à casser le moral des troupes : celle-ci est moins réussie que Strider I. Comme quoi il ne suffit pas toujours de suivre des pas tout tracés pour réussir.

C'EST LE PLUS VIEUX QUI DÉCIDE

Et voilà, Strider repart une nouvelle fois au combat pour contrer les desseins maléfiques du méchant de service. Je ne sais pas si c'est le même que précédemment mais cette fois, histoire de faire vraiment original, il a kidnappé la sœur de votre beau-père, ce qui met un souk pas possible dans la famille. « Mon fils, il faut que tu fasses quelque chose ! » Votre grand-tante s'épuisant en même temps que son nombre de pilules pour le cœur, vous êtes donc désigné volontaire à l'unanimité générale de la famille pour bouter le vilain hors de son antre. Voilà ce que c'est quand on est jeune, beau, fort... et mal-aimé.

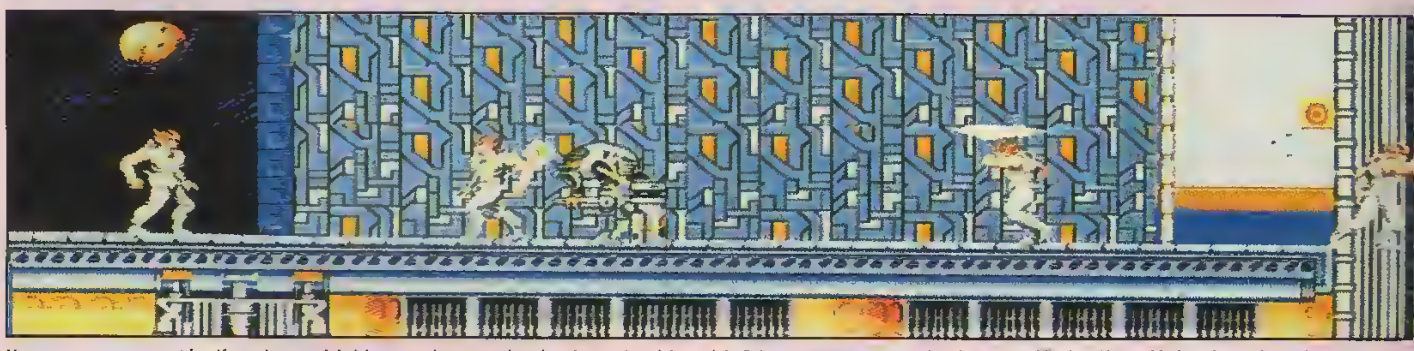
Avant d'arriver au repaire de l'infâme, qui n'est autre qu'un énorme vaisseau spatial (ils ont les moyens, les méchants des jeux vidéo, quand même), Strider va traverser des endroits très différents mais toujours extrêmement dangereux. Constatez : les premiers pas de notre héros l'amènent dans une forêt dénaturée par la présence de constructions métalliques et de robots. Ensuite, c'est dans un château équipé de systèmes laser meurtriers que Strider va

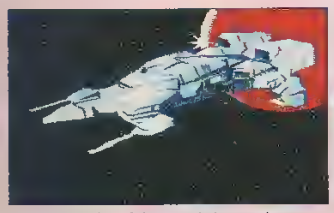

Il y a de ces installations en forêt...

Ne pas descendre quand il y a des flammes.

Attention aux rayons violets.

Il ne peut rien faire comme tout le monde, ce Strider.


Vous avouerez, en voyant les décors de ce couloir (c'est quand on entre dans le vaisseau du méchant, à la fin), que ceux-ci sont tout de même assez ridicules. C'est qui le fournisseur du papier peint ?


Le vaisseau du méchant a de la gueule

devoir prouver ses talents d'acrobate. Sans une parfaite maîtrise de ses mouvements, il risque de se faire électrocuter *illico presto*. Le niveau suivant va lui permettre de respirer au grand air dans des cieux malheureusement aussi remplis de plates-formes que d'ennemis. L'atmosphère redevient à nouveau oppressante à l'intérieur des souterrains remplis d'Aliens que Strider doit arpenter avant d'accéder au téléporteur qui l'amènera chez l'ultime méchant. J'espère pour vous que vous aimez les surfaces visqueuses et les bestioles pas terminées, parce que sinon...

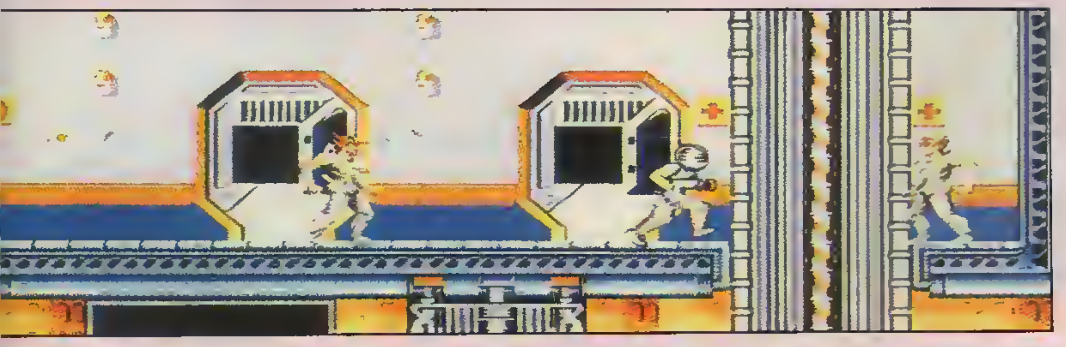
Bel engin.

SEUL CONTRE TOUS

Établissons donc un petit récapitulatif des forces en présence. D'un côté, il y a tout un tas de vilains méchants armés jusqu'aux dents et qui évoluent sur leurs propres territoires. Évidemment, chaque niveau est, en plus, gardé par un **bon gros balèze** plein de mauvaises intentions. Ce ne serait pas marrant sinon. En face, nous avons un jeune garçon qui sort à peine de l'adolescence et qui n'a pour lui que sa **souplesse** et sa **méga-épée**. Ça fait peu, mais cela pourrait être suffisant si les commandes réagissaient au doigt et à l'œil et si la qualité esthétique du jeu donnait envie d'aller toujours plus loin. Malheureusement, ces deux conditions ***sine qua non*** ne sont pas tout à fait remplies. Les graphismes, tout d'abord, sont vraiment pauvres. Les décors sont réduits au minimum vital. Cependant, le plus grave reste la jouabilité. On ne le répétera jamais assez, les deux qualités les plus importantes d'un jeu sont sa **jouabilité** et le **plaisir** qu'il procure. Avec Strider II, on ne prend pas vraiment son pied car le perso se déplace nerveusement avec beaucoup d'**amplitude**, ce qui s'avère rapidement franchement **agaçant**. Le jeu n'est déjà pas facile, avec ça, il devient encore plus dur. Le problème, c'est que l'on n'a guère envie de relever le challenge. Dommage, car avec davantage de **finition** Strider II aurait pu aisément dépasser la barre des 80 %. Un jeu que finalement seuls les adorateurs de Strider I peuvent s'offrir sans trop de risque d'être déçus. ■

Touché par un essaim de guêpes !

Ouf ! juste entre les deux.



Chris. n'aime décidément pas les vêtements moulants (par contre, sur d'autres personnes...).

69%

STRIDER II

- MEGADRIVE
- Genre : plate-forme
- Graphisme : 70 %
- Animation : 60 %
- Son : 83 %
- Jouabilité : 60 %
- Difficulté : 95 %
- Durée de vie : 50 %
- Player fun : 50 %

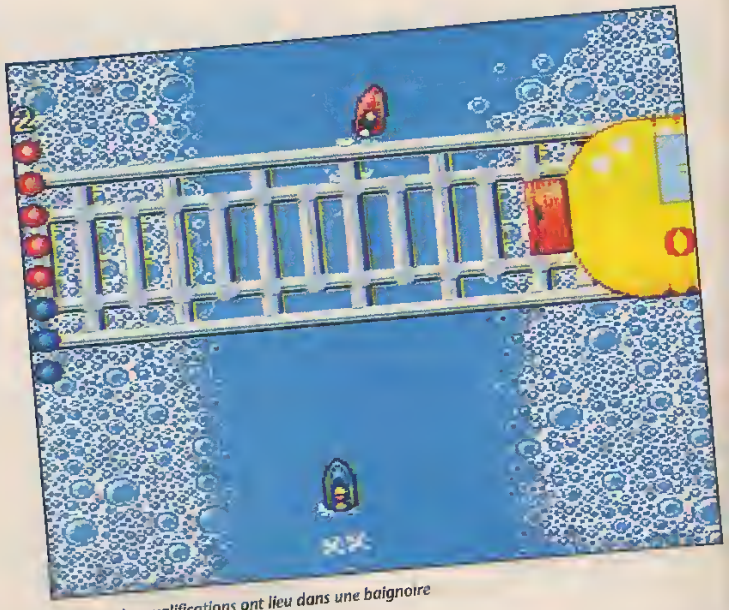
A B C D E F

Les voitures miniatures et les consoles de jeu se rencontrent sur une table couverte de corn flakes. Supersonique !

Vraiment, on n'attendait pas grand-chose de l'arrivée de Code Master sur nos consoles. Spécialisé dans le logiciel à petit prix sur micro-ordinateur, cet éditeur n'avait pas fait beaucoup parler de lui en dehors de l'Angleterre. Mais, **coup de théâtre**, voilà qu'il nous balance une des courses les plus fun de la Megadrive.

JOUET CLUB !

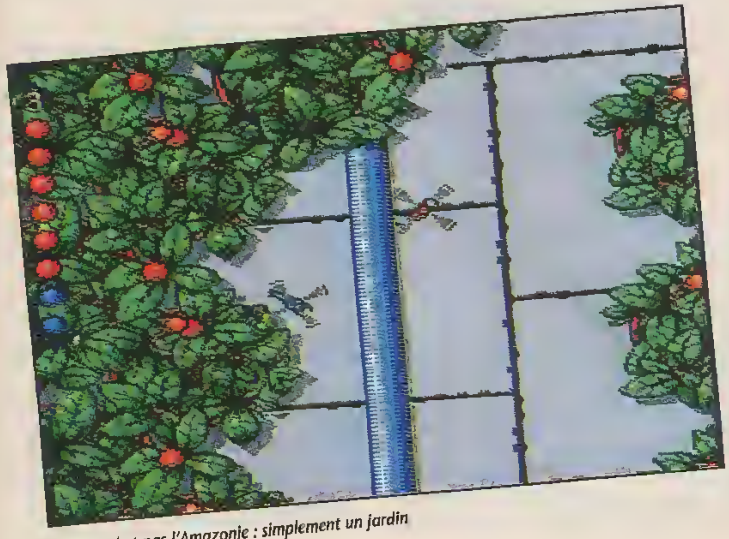
Micro Machines s'éloigne de l'ambiance « bitume », chère à la plupart des courses automobiles, pour **mettre en scène des jouets**. Ces petits bolides ressemblent à nos bonnes vieilles Majorette en franchouillardes mais bien plus variés, puisque vous trouverez aussi bien des hélicos et des tanks. Les courses se déroulent sur des pistes de fortune, élaborées à partir des objets d'une maison familiale. Et c'est là que ça tourne au délire : piquer des pointes de vitesse sur une table de petit déjeuner pleine de corn flakes, un bureau truffé de cahiers, de crayons et de gommes ou une table de billard dont les côtés servent de voie express. C'est vraiment très cool. Arrêtez tout ! Les véhicules eux-mêmes changent en fonction du terrain : vous passerez allégrement des **4x4** pour le breakfast à des **formules 1** pour le billard ou à des **hélicos** pour le jardin. Les programmeurs ne se sont d'ailleurs pas bêtement contentés de changer la forme du véhicule : chaque engin réagit de manière différente. Les tanks tirent des projectiles, les formules 1 disposent d'accélérations foudroyantes... À peine on maîtrise un véhicule qu'on se retrouve déjà aux commandes d'un autre. Les p'tits gars, on a pas le temps de s'ennuyer dans ce jeu.

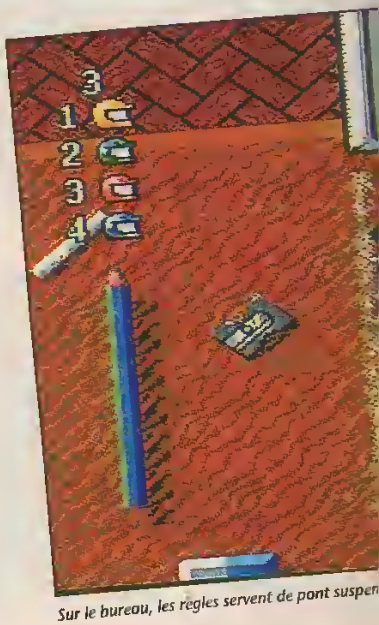

Infernal : les qualifications ont lieu dans une baignoire

Moi, j'aime le temps des châteaux de sable

QUELQU'UN AURAIT-IL UN INTERTITRE ?

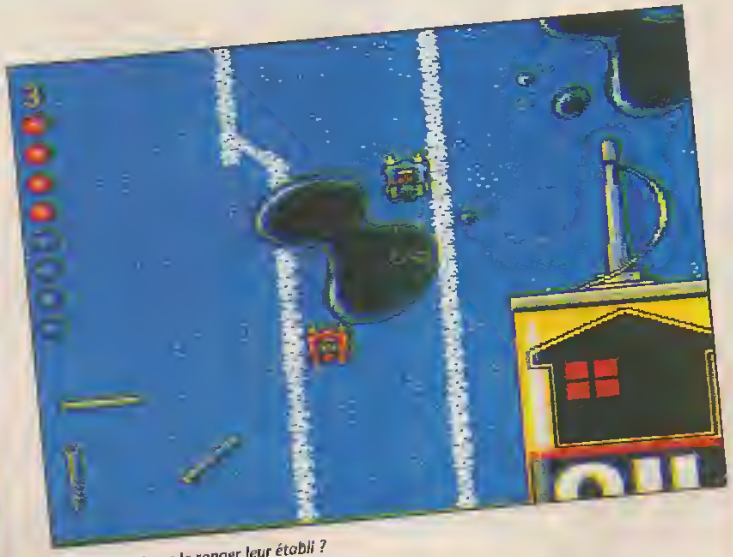
D'ailleurs qui parle de s'ennuyer tant la course est rapide, la maniabilité impec-


Non, ce n'est pas l'Amazonie : simplement un jardin


Sur le bureau, les règles servent de pont suspen

Dans le genre délire, on commence très fort avec la course sur la table du p'tit déj. A évlter les jours d'indigestion ! Au fait, ne roulez pas sur les taches de miel : ça ralentit. Plus loin, Vous aurez droit a un nouveau parcours bien plus grand avec le même genre de décor comme cette boite de corn flakes plus vraie que nature

cable et surtout le plaisir de jeu intense ! Ce n'est pas tout : déjà excellent en course normale, avec ses quatre concurrents, Micro Machines vous propose en plus un second mode de jeu. Dans ce nouveau mode, il n'y a que deux engins en lice et tout se joue en quelques secondes. En effet, chaque fois qu'un des concurrents distance l'autre de plus d'un écran, il marque un point. Les deux voitures reviennent alors côte à côte et c'est reparti pour un tour. Pour gagner, il faut enchaîner plusieurs victoires de suite : j'ai bien dit de suite car si le vainqueur précédent perd une manche, son score rétrograde ! Il est assez facile de remonter un lourd handicap. Mais je vous laisse imaginer le suspense. Rapide, très nerveux et plein de surprise, ce type de jeu est un vrai un régal, surtout entre deux joueurs. Comme quoi il peut parfois se dissimuler une petite perle de fun et de jouabilité dotée d'un élément indispensable pour le jeu : l'originalité. ■



Ils pourraient pas le ranger leur établi ?

Iggy, revient à l'âge des petites tutures.

89%

MICRO MACHINES

- MEGADRIVE
- Genre : course automobile
- Graphisme : 85 %
- Animation : 88 %
- Son : 75 %
- Jouabilité : 94 %
- Difficulté : 80 %
- Durée de vie : 78 % (seul) 85 % (à deux)
- Player fun : 93 %

A B C D E F

“Entrez avec un Gobliin, retirez la pince du tuyau avec l’autre et parlez au guitariste.”

C’est l’une des solutions que vous trouverez dans PC Player.

PC Player, c’est 100 pages tous les deux mois consacrées exclusivement aux meilleurs jeux PC du marché français, avec des tests, des solutions complètes... et toute l’actualité ! **Incontournable** pour exploiter au mieux vos jeux sur PC !

EN VENTE CHEZ TOUS LES MARCHANDS DE JOURNAUX.

PC Player est une publication de Média Système Édition, 19, rue Louis-Pasteur, 92513 Boulogne cedex Tél : 41 10 20 30
Service abonnement : Paris : (16) 44 69 26 26 Province 44 69 26 26
Pour tout savoir sur le magazine, consultez sur votre Minitel : 3615 PCPlayer.

JE M'ABONNE...

1 an = 11 numéros 280 F* au lieu de 308 F

*(*Tarif étranger : 379 F)*

EN CADEAU*

LE SAC BANANE GAME BOY™

... et je bénéficie des avantages *Player One* :

1 • *Player One* directement chez moi pendant un an.
2 • 28 F d'économie, soit un numéro gratuit.
3 • La garantie du tarif pendant un an.
4 • Le pin's Sam Player exclusivement réservé aux abonnés.
5 • Le cadeau du mois.

Bon à découper ou à photocopier et à renvoyer à : Player One - BP4 - 60700 SACY-LE-GRAND.
Les cadeaux vous parviendront par envoi séparé. Délai d'expédition : 4 semaines.

Oui ! Je m'abonne à *Player One* pour 1 an au prix de 280 F (tarif étranger : 379 F). Je recevrai les 11 prochains numéros, le pin's Sam Player et le cadeau du mois*.
J'en profite pour commander .....reliure(s) *Player One* au prix de 80 F + 20 F de frais d'envoi par reliure.
Je joins mon chèque de ..... à l'ordre de M.S.E.

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Code Postal : ..... Ville : .....
Date de naissance : ..... Console(s) : .....
Signature obligatoire *(des parents pour les mineurs)* :

PO33

* Offre valable jusqu'au 25 juillet 1993, le cachet de la Poste faisant foi.

On ne pourra pas taxer Electronic Arts de conservatisme.

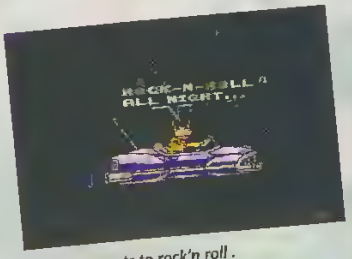
Depuis qu'il a découvert les consoles, l'éditeur américain number one s'est attaqué à tous les types de jeu : wargame, rôle, sport et même shoot them up « stratégiques » (oui, Chris, je parle bien de Desert Strike). Il lui manquait pourtant quelques héros bien marqués du genre Megaman ou Christopher Belmont pour se forger une image bien à lui. On connaissait déjà James Pond, voici venir B.O.B. M'est avis qu'il devrait bientôt faire parler de lui celui-là.

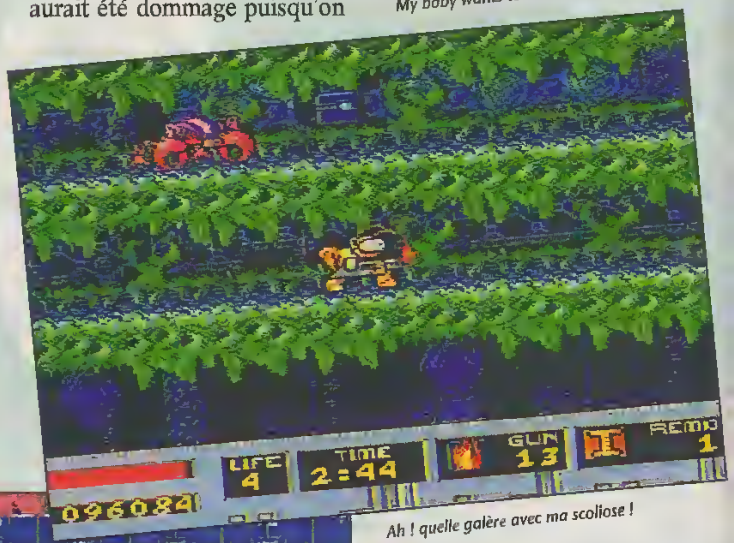
MAIS QU'EST-CE QUE J'FAIS LÀ ?

Ce robot est un amour. Drôle, attachant, vivant, c'est un vrai personnage de DA qui se meut sous votre paddle... Ce robot adolescent remue ses petites antennes (« Oh ! il est trognon le petit ! Mais vouiii, ma brave dame, c'est tout le portrait de son père. »), fait des commentaires dans des bulles de BD, esquisse des pas de danse à la fin des levels, s'endort ou fait des « coucou ! » avec sa main quand on le laisse tranquille, prend un air ahuri après une chute et trouve même le moyen de rester hilarant après sa mort (vous avez déjà vu un tas de cendres avec deux yeux trouver encore le moyen de râler ?). B.O.B. fait partie de ces héros dont on tombe amoureux dès la première minute. Rien que l'intro est un régal : on y voit B.O.B. taxer la voiture spatiale de son père qui se permet quelques remontrances résumées sous la forme de « Blah-blah-blah ! » (personnellement, ça me rappelle des souvenirs. « Mais non, papa, je ne parle pas de toi ! ») avant de prendre la route en chantant un petit air de « wock'n roll » et de se crasher dans une météroïte.

« DES BONUS, DES BONUS ! » SCANDE LA FOULE EN DÉLIRE

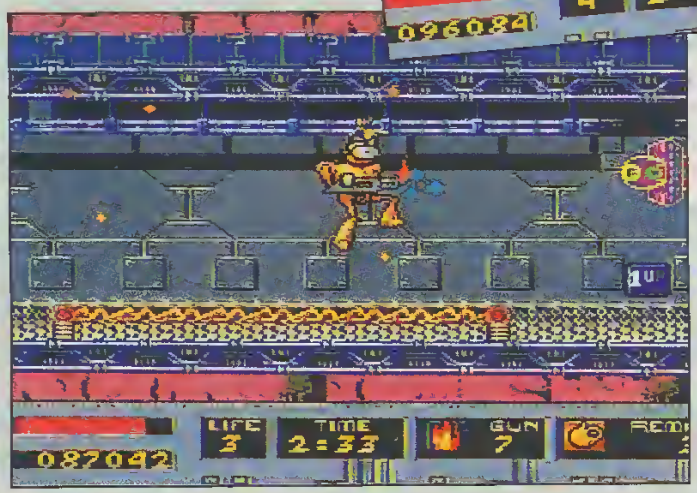
C'est d'ailleurs ici que commencent les tribulations de notre héros puisque ce bon B.O.B. n'a rien trouvé de mieux que de s'écraser sur une planète infestée de créatures immondes. Remarquez, s'il avait atterri au Club Med d'Agadir, l'aventure se serait arrêtée là et tout le monde serait allé se coucher. Ce qui aurait été dommage puisqu'on aurait alors loupé une bonne petite séance de plate-forme. Le voilà donc arme au poing, tentant de trouver le chemin qui mène à la liberté. Pour progresser, une chose à faire en priorité : trouver des bonus. Si l'on excepte les vies supplémentaires et les régénérateurs d'énergie, les armes en rabe représentent la catégorie de bonus la plus appréciable : en effet, vous ne disposez que d'un nombre limité de tirs avec chaque arme. Sans compter que toutes n'ont pas la même puissance. Le lance-flammes est redoutable, mais le tir multiple n'est pas mal non plus pour certains passages. Quant au reste (lance-roquettes et compagnie), c'est une affaire de goût. De toute façon, vous pourrez changer d'équipement à votre convenance grâce à un écran d'options, où sont stockées toutes les armes ramassées en cours de jeu. C'est dans le même écran que vous pourrez utiliser le second type de


My baby wants to rock'n roll.



Ah ! quelle galère avec ma scoliose !

Les morts de B.O.B. : aussi variées qu'hilarantes.



Les 1up sont rares. Raison de plus pour faire des pieds et des mains afin de les récupérer.

Un plan du premier niveau pour avoir une idée du look des stages se passant dans une base. Remarquez que le parcours est encore linéaire et pas trop grand. Très vite, c'est une autre paire de manches. Au fait, pensez à récupérer le bonus sous l'escalier juste avant la fin du level.

bonus. Des objets facilitant le passage de certains endroits délicats : mini-hélicoptère, bombe, parapluie-parachute, ressort, etc. Dans la série « transport en commun », B.O.B. se suspend également à des rails aériens et s'offre même un petit stage en véhicule hydroglisseur. Bonne idée que cet écran d'options : il ajoute un petit côté stratégique très séduisant. Tout aussi séduisant, pour ne pas devenir fou en refaisant inlassablement les mêmes tableaux (imaginez, il y a plus de trente niveaux !), des codes vous sont régulièrement donnés pendant le déroulement de votre progression.

La chute n'a pas plu à Babby.

Attention aux scorpions, ils sont très rapides.

« B.O.B. TOI-MÊME, TÊTE DE MORT »

Je vous mentirais en présentant B.O.B. comme une révolution ou même comme le meilleur jeu de plate-forme de la Megadrive. Il lui manque, pour égaler les plus grands, un peu plus de variété graphique. Les niveaux se suivent et se ressemblent un peu trop à mon goût. Reste que l'ensemble est bien réalisé (à l'exception de l'animation du héros qui est très bien réalisée, nuance), solide, jouable et que la progression de la difficulté mérite des éloges. Surtout, il se dégage de la cartouche ce petit quelque chose indéfinissable qui maintient un amateur de plate-forme rivé à son paddle sans remarquer le temps qui passe. Comment s'appelle cet élément ? Ah oui, ça doit être le charme. ■

Le tir multiple aide bien

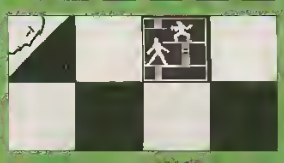
Iggy, sous le charme.

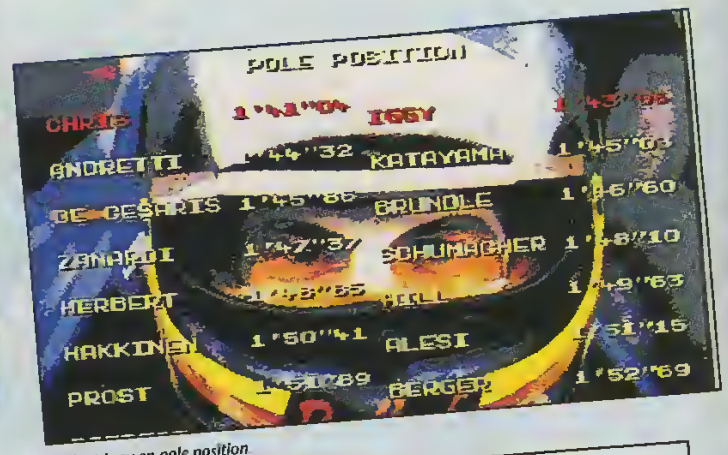
79%

B.O.B.

- MEGADRIVE
- Genre : plate-forme
- Graphisme : 79 %
- Animation : 86 %
- Son : 80 %
- Jouabilité : 80 %
- Difficulté : 70 %
- Durée de vie : 84 %
- Player fun : 90 %

A B C D E F





Chris et Iggy en pole position

Depuis que Sega sponsorise l'écurie Williams-Renault, la Megadrive se sent pousser des roues. Dans un registre plus fun, F1 tente de ravir sa pole position à Super Monaco GP.

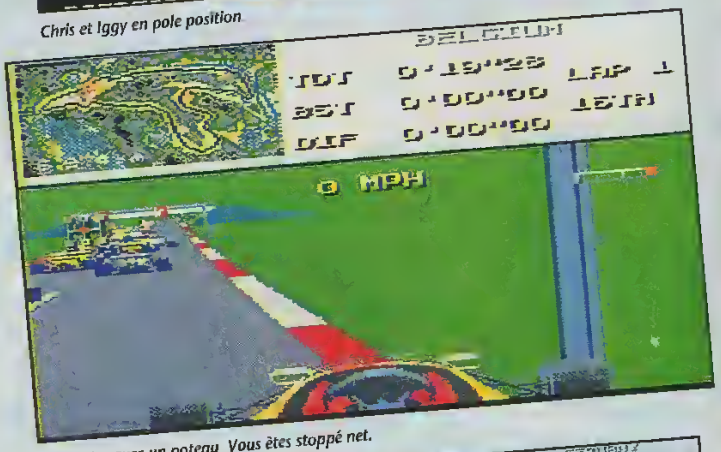
Qui a dit qu'en août l'actualité n'était rythmée que par les ululements des vendeurs de Cornetto et les cris d'un Scre cuisant sous les coups de soleil (notre bienheureux secrétaire de rédaction souffre en effet, entre autres tares, d'une peau peu propice aux ébats estivaux) ? Officiellement soutenu par la FIA (Fédération internationale automobile), Domark choisit le 27 août pour lancer son jeu le plus important à ce jour : F1, adaptation console du célèbre « Vroom ». Pour fêter l'événement, Iggouille la Magouille et Christouille la Fripouille rédigent leur premier texte en commun (NDR : les nouveaux Laurel et Hardy !). Mieux que le duo Prost/Senna. À toi Iggy !

C'EST PARTI (VRAOOOMM !) !

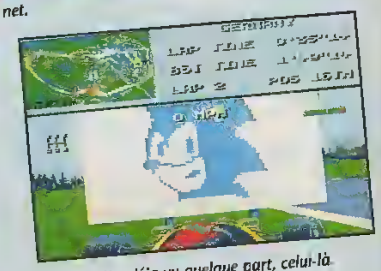
Iggy — Ma doué, ça décoiffe ! F1 attaque sur les chapeaux de roue avec un effet de vitesse jamais vu, même dans Virtua Racing. Ah ! mais je vois que Chris émet une objection. Un micro pour le p'tit Chris.

Chris — Ouais, euh... je voulais juste dire qu'il ne fallait pas comparer l'incomparable. Mais il est tout de même vrai que ça speede à « donf ». C'est d'ailleurs là la principale qualité du jeu. Et ils ont même poussé le vice jusqu'à incorporer un mode « turbo » optionnel qui augmente encore une vitesse déjà ahurissante. Il va falloir vous cramponner au volant, et ne pas oublier non plus de sortir les boules Quiès. L'ambiance sonore est en effet très, euh ! comment dire...

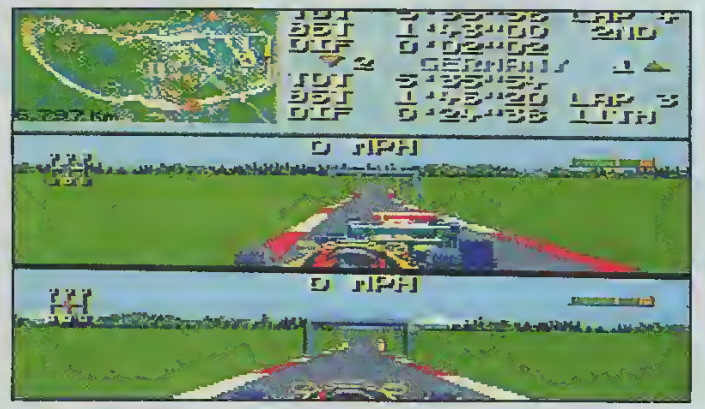
Iggy — ... très classe, tout à fait Chris. Tendez donc l'oreille : s'il n'y a pas de musique, ce qui n'est pas rédhibitoire pour une course (enfin, faudra penser à rajouter un auto-radio dans le prochain modèle), les bruitages sont d'une subtilité jamais entendue. Au milieu de l'assourdissant vacarme du moteur, vous aurez la surprise d'entendre le vent souffler lorsque vous passez sous les tunnels. Le plus dingue, c'est que les effets sonores, lorsque vous rasez un poteau ou



Rencontre avec un poteau. Vous êtes stoppé net.



Tiens, je l'ai déja vu quelque part, celui-là.



Le joueur 2, en bas, bloque les autres voitures. La voie est trop étroite.

Les départs de grand prix sont très mouvementés

Le relief est bien géré. Sympa la montée !

dépassez une voiture, se font en stéréo. Avec un casque, on se croirait au Mans. Parlons technique : Chris vient de mettre ses belles lunettes rondes pour réviser l'œuvre complète d'Alain Prost. Je lui passe donc la parole.

ANTICONFORMISTES, LES OPTIONS

Chris — Détaillons un peu les différentes options. Il existe trois modes de jeux : arcade, entraînement et championnat. Le premier vous invite à doubler un certain nombre de concurrents afin de pouvoir poursuivre la course. Les deux autres, plus classiques, vous voient parcourir les différents circuits du championnat (qui sont au nombre de douze au lieu des seize habituels, enfin bon). Une originalité : vous pouvez constituer votre championnat « à la carte » en choisissant les circuits sur lesquels vous désirez courir. Personnellement, je trouve ça un peu bizarre. De son côté, Iggy aime plutôt bien. À vous de voir. Autre grosse nouveauté : F1 est la première course auto sur Megadrive à inclure un mode deux joueurs avec écran splitté. Well done ! Ah ! Iggy s'est aspergé de cambouis et a mis sa belle blouse de mécano pour vous parler du réalisme. Bel exemple de professionnalisme. Vous ne trouvez pas ?

Les réglages de votre voiture. Le minimum vital.

REGARDE, JE VOLE !

Iggy — Monaip mon pote, pour un vieux de la vieille comme moi, c'est assez déroutant. F1 mélange des éléments hyper réalistes à d'autres qui le sont beaucoup moins. C'est ainsi le premier jeu à gérer des éléments traditionnellement oubliés comme l'effet d'aspiration, les vibreurs sur le bord de la piste et surtout les dénivelés. Pour vous donner un exemple, si vous stoppez net en haut d'une pente et que vous lâchez les freins, la voiture descendra d'elle-même tout doucement. Ça c'est du perfectionnisme !

Chris — Par contre, la gestion des chocs s'avère pour le moins folklorique : quel que soit le niveau de difficulté choisi (il y en a quatre), une collision avec un panneau ou un arbre stoppe la voiture net alors que rentrer dans le derrière d'un adversaire vous ralentit à peine. Plus dingue encore, on peut même se permettre de sauter par-dessus un concurrent en prenant appui sur sa roue arrière ou faire du hors-piste. Pas très conforme à la réalité tout ça. Plus que le réalisme à tout prix, ce sont les ***sensations*** *fortes et le plaisir de la course qui ont été privilégiés. De ce côté-là, c'est une réussite. Alors Iggy, on se la fait cette conclusion ?*

Ensemble — Sans satisfaire pleinement les « purs et durs » de la voiture pour lesquels Super Monaco GP restera encore la référence, F1 est un **jeu ultra fun**. Une course auto grand public et pas prise de tête qui procure des sensations comme on a rarement eu l'occasion d'en éprouver sur Megadrive. Alors heureuse ? ■

Iggy et Chris, les frères siamois de la formule 1.

92%

FORMULA ONE GRAND PRIX

- MEGADRIVE
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 74 %
- Animation : 98 %
- Son : 92 %
- Jouabilité : 88 %
- Difficulté : variable
- Durée de vie : 85 %
- Player fun : 95 %

A B C D E F

Classe, le dessin de Maggie.

Dans le sillage du dessin animé qui leur est consacré, la plus célèbre équipe de mutants du monde débarque sur console. Iggy, fan total de l'équipe de jeunes surdoués du professeur Xavier, pète les plombs !

Mesdames et Messieurs, j'ai l'honneur de vous présenter mes petits chouchous, j'ai nommé les X-Men. Pour être plus précis, les nouveaux X-Men. Née sous la plume de John Byrne et de Chris Claremont, cette équipe de mutants a été constituée par le professeur Xavier afin de contrer la menace que la confrérie des mauvais mutants et leur chef surpuissant, Magneto, font peser sur l'humanité. Bon, je ne vais pas empiéter sur le terres d'Inoshiro en vous retracant l'histoire des comics. Place au jeu !

GÉNIAL, Y A SERVAL !

Dans ce jeu de combat et de plate-forme, vous dirigez au choix Serval, Diablo, Cyclope ou Gambit. Chaque héros possède des coups normaux ainsi qu'une attaque spéciale, directement tirée de ses super pouvoirs. Serval sort ses griffes d'adamantium, Cyclope lance des lasers, Diablo se téléporte et Gambit envoie des rafales d'énergie psychique. Très efficace, leur utilisation est malheureusement limitée. La grande nouveauté, par rapport aux X-Men de la Super Nintendo, c'est que vous pouvez changer de personnage à tout moment. Cyclope n'a plus de super pouvoir ? Serval voit sa jauge de vie diminuer dangereusement ? Appelez donc un autre héros à la rescousse. Vous découvrirez peu à peu que certains personnages sont plus ou moins adaptés à telle situation ou à tel adversaire. En gros, Serval et Diablo sont plutôt adaptés pour le corps à corps alors que Cyclope et Gambit s'avèrent plus efficaces en combat à distance.

DE LA TERRE SAUVAGE AU SATELLITE DE MAGNÉTO

Immenses et reprenant des lieux bien connnus des fans (terre sauvage, base de Lilandra, etc.), les niveaux sont très variés. Chacun se divise

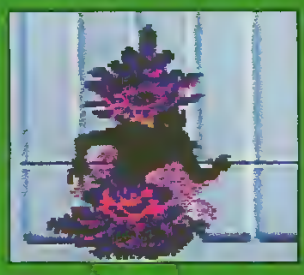
Cyclope et Diablo font appel à Angel : que de monde !

DES HÉROS...

Cyclope.

Gambit.

Serval.



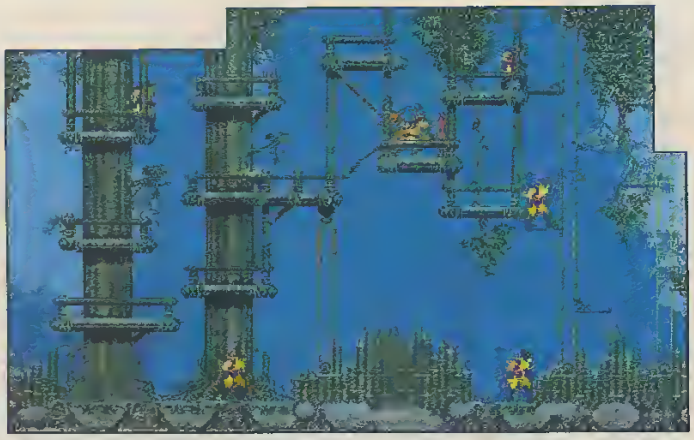
Diablo.

en deux parties distinctes et propose deux boss. Ces derniers sont particulièrement coriaces, il sera donc difficile de les vaincre sans faire appel à des coéquipiers. En cas de difficulté, vous pouvez toujours faire appel à **Tornade, Malicia, Iceberg ou Angel** qui viendront « déblayer » le champ de bataille. Le jeu présente par ailleurs un côté « recherche » assez marqué. Il faut régulièrement trouver des interrupteurs permettant d'ouvrir des portes et certains objets pour progresser. Ainsi, dans le **château du troisième niveau**, vous subissez les attaques de fantômes invisibles. Le seul moyen de les voir consiste à trouver une paire de lunettes à infrarouge cachée quelque part...

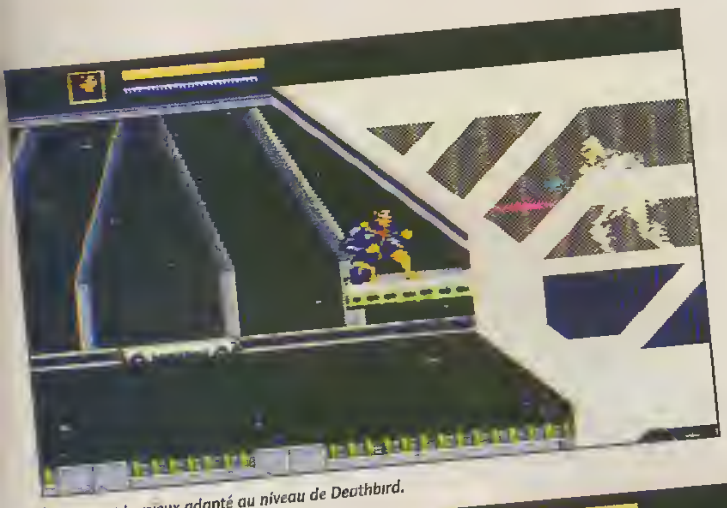
QUI N'AIME PAS LES X-MEN ?

X-Men n'est pas un jeu universel, loin de là. Comprenez que si vous n'avez jamais éprouvé le moindre attrait pour le comics dont elle s'inspire, cette cartouche risque de vous laisser bien froid. Dans ce cas, vous serez plutôt sensible aux problèmes de **jouabilité**, au caractère quelconque de certains décors et surtout au ratage total du mode deux joueurs. En effet, les deux personnages se retrouvent simultanément à l'écran, ce qui est absurde vu l'étendue de l'aire de déplacement. Prenez les **combats contre les boss** : ils bougent sans cesse. Ils sortent donc régulièrement du champ de vision tout en continuant à canarder. En solo, ce n'est pas difficile, un bond et tout est réglé. À deux, le problème est tout autre. Il faut que les deux joueurs coordonnent leurs déplacements en une seconde, sous peine de se prendre des projectiles lancés par un adversaire qui n'est plus à l'écran. Pourtant, malgré ces défauts, il y a de la magie dans ce jeu. **La variété de l'action**, la longueur des niveaux et surtout le respect scrupuleux de l'univers de la bande dessinée sont autant d'atouts qui feront fondre les amateurs des mutants surdoués. Une fois assis devant sa Megadrive, je défie n'importe quel fan des X-Men de s'arrêter avant de l'avoir fini. ■

Iggy, fan des X-Men
(pour ceux qui n'auraient pas compris).

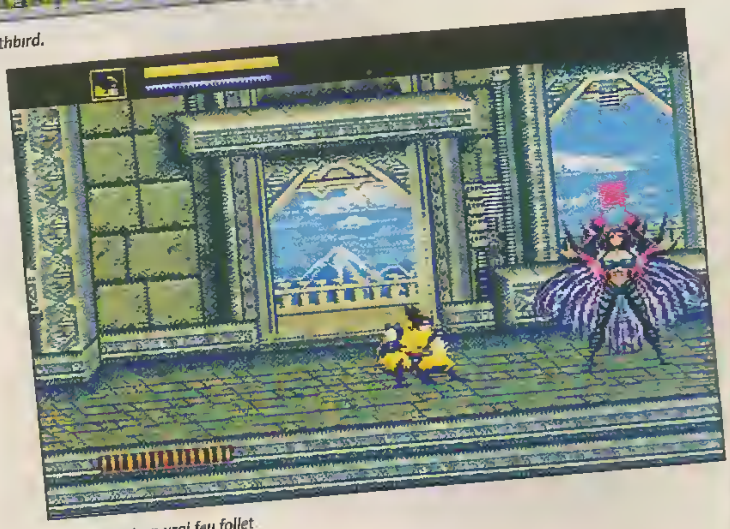


Le premier niveau vous plonge en pleine terre sauvage. Hommes des cavernes, ptéranodons, abeilles tueuses et pointes acérées représentent les dangers les plus courants. Sans oublier le fléau et Zaladane. Ici, un passage crucial : le franchissement d'un barrage de pics à l'aide d'élévateurs et de plates-formes artisanaux.



Cyclope est le mieux adapté au niveau de Deathbird.

Serval contre le fléau.

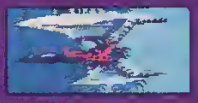


Zaladane est un vrai feu follet.

... ET DES ALLIÉS

Phénix.

Tornade.



Angel.

Iceberg.

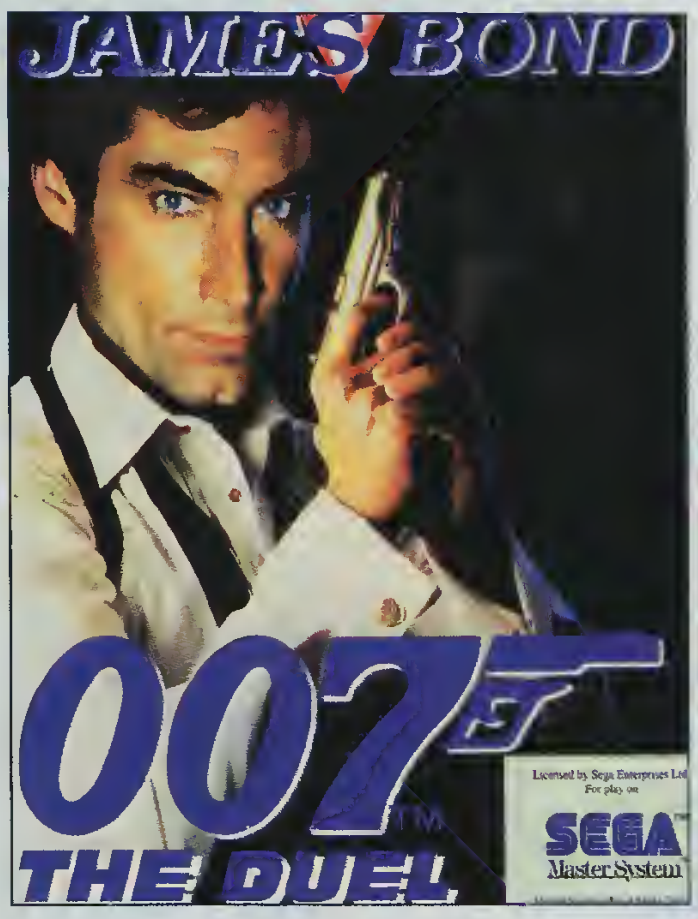
Malicia.

80%

X-MEN

- MEGADRIVE
- Genre : combat
- Graphisme : 87 %
- Animation : 86 %
- Son : 73 %
- Jouabilité : 70 % (seul) 35 % (à deux)
- Difficulté : 86 %
- Durée de vie : 82 %
- Player fun : 93 %

A B C D E F

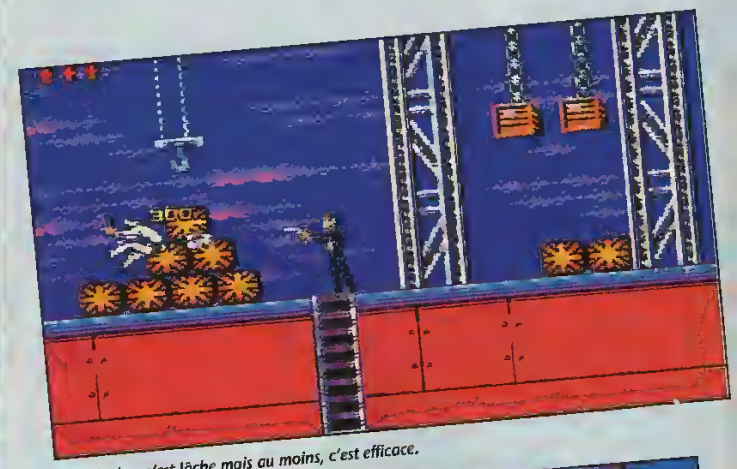


Après une version Megadrive équivoque, 007 reprend du poil de la bête sur Master System. God save the Queen !

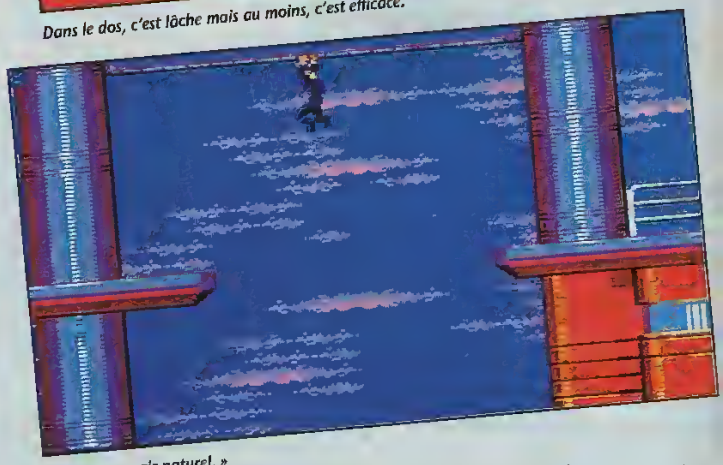
Malgré son âge, la Master continue à accueillir son lot de stars, la plupart du temps venues en droite ligne de la ludothèque de sa cadette 16 bits. James Bond, le nouveau transfuge, a été développé par les Anglais de chez Domark. Pas vraiment étonnant en ce qui concerne le plus britannique des héros de cinéma.

AU SERVICE DE SA MAJESTÉ

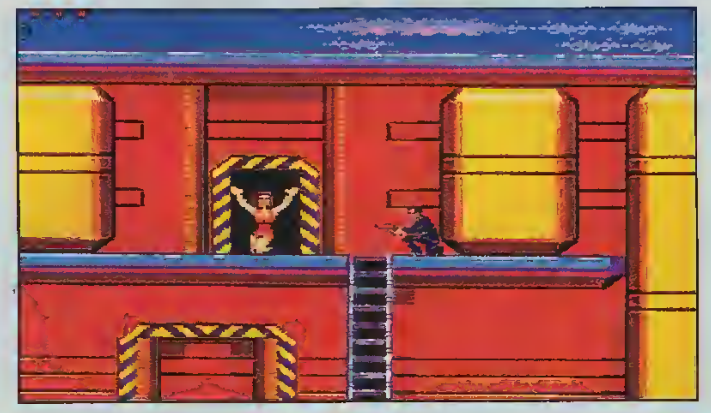
Comme souvent en matière de conversion réussie sur 8 bits, James Bond The Duel reprend l'intrigue et la base du jeu Megadrive en modifiant les niveaux de manière à proposer un jeu plus adapté aux capacités de la console. Impeccable dans son smoking noir, Bond est donc toujours chargé d'arrêter le professeur Greypen, un savant fou qui s'apprête à lancer une navette meurtrière à partir d'une île transformée en camp retranché. Chaque niveau, divisé en trois parties, vous rapproche de son antre. Le premier se déroule sur un bateau gardé par Requin : un des vilains les plus hauts en couleur des aventures de James Bond. Le deuxième niveau, dans la jungle et dans la montagne, fait essentiellement appel à vos talents de roi de grimpeur. Après avoir escaladé un arbre géant, vous devrez désactiver une centrale électrique, redescendre une montagne et affronter un maître vaudou. C'est ensuite dans une base dissimulée au cœur d'un volcan que 007 poursuit sa quête avant de se friter à l'Asiatique au chapeau boomerang de Goldfinger. Dans le dernier niveau, il faudra empêcher la navette de décoller et détaler au plus vite, comme d'habitude, avant que tout n'explose.



Dans le dos, c'est lâche mais au moins, c'est efficace.



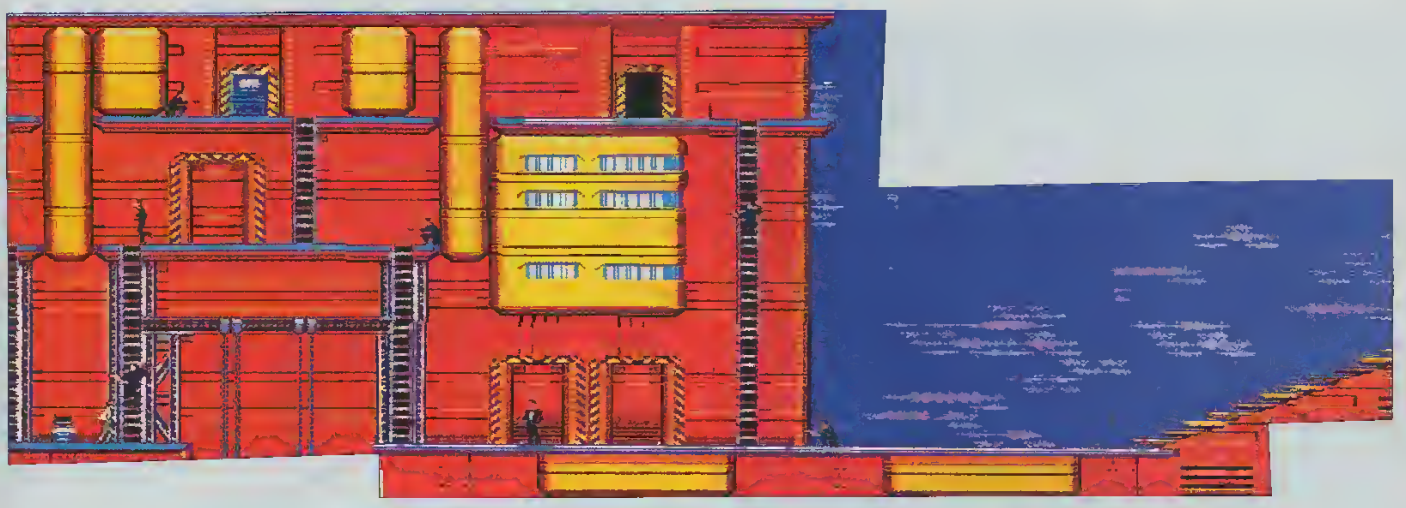
« Prenons un air naturel. »



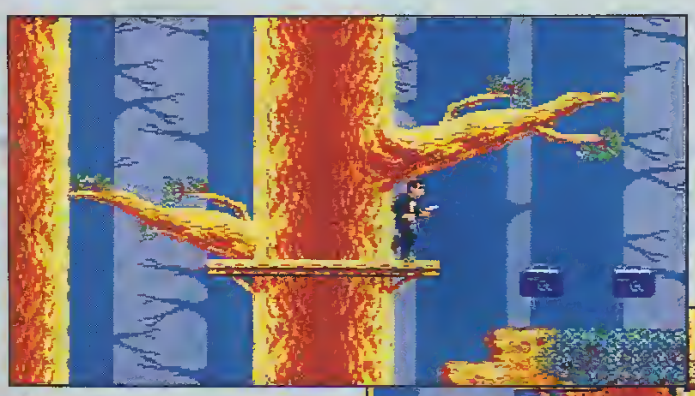
Un otage bien dans le style James Bond

RIEN QUE POUR VOS YEUX

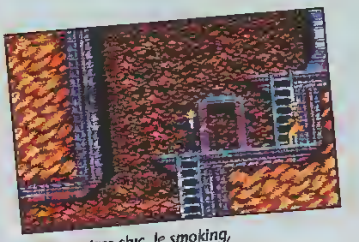
Pour exterminer les sbires de Greypen, Bond dispose de son célèbre Beretta et de quelques armes plus efficaces : missiles, grenades et tirs rapides. Il devra, en chemin, penser à délivrer les otages du professeur — de superbes



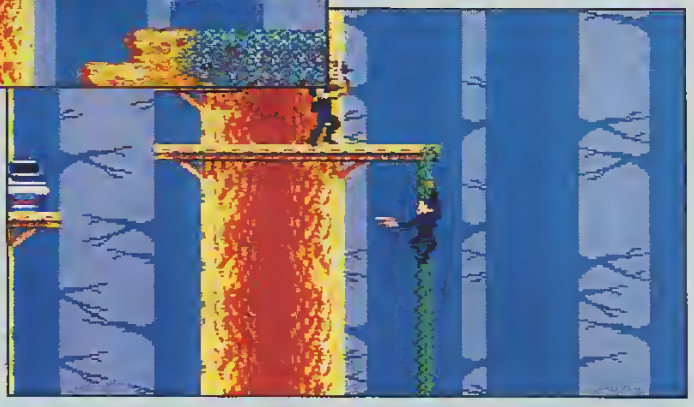
Les deux premières parties du premier niveau se déroulent sur un bateau. Pensez à délivrer les James Bond girls retenues en otage derrière les portes.



Miam ! des valises Q.

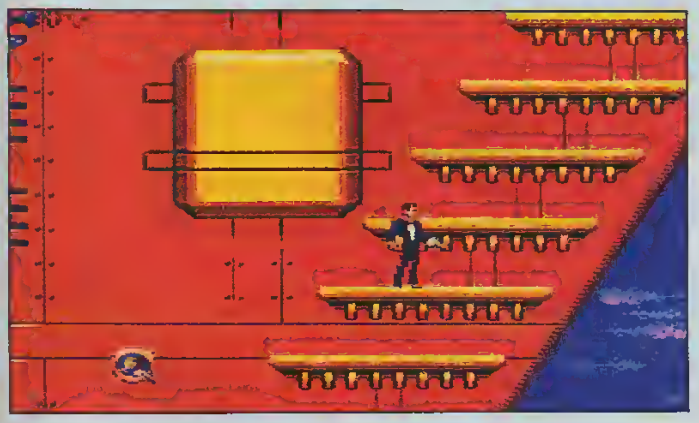


Toujours tres chic, le smoking, pour jouer au héros.



Va falloir la jouer fine pour tuer l'affreux sans tomber.

James Bond girls en bikini —, et récupérer les malettes laissées par Mister Q. La quête ne sera pas une partie de plaisir : même en mode « facile », la barre est placée assez haut. La jouabilité s'avère même un peu limite dans certains passages. Vous serez souvent amené à vous livrer à des séances d'escalade très frustrantes : un seul faux pas et vous êtes quasiment sûr de perdre une vie. Inutile de vous faire un dessin, James Bond The Duel est plutôt réservé aux bons joueurs.



Jaillissant de son canot, James prend d'assaut le bateau.

VIVRE ET LAISSER MOURIR

Autant ce jeu ne m'avait pas convaincu sur Megadrive, autant il m'a séduit sur Master. Graphismes et animations, quasiment identiques à ceux de la version 16 bits, sont très satisfaisants pour une 8 bits. La musique est carrément excellente et la durée de vie appréciable, du fait de la longueur des niveaux et du niveau de difficulté. Enfin, l'atout principal du jeu, c'est sa fidélité à l'ambiance des films de James Bond. Sans atteindre la classe d'un Mickey dans Land of Illusion ou d'un Sonic, The Duel séduira bien les amateurs du serviteur préféré de Sa Majesté. ■

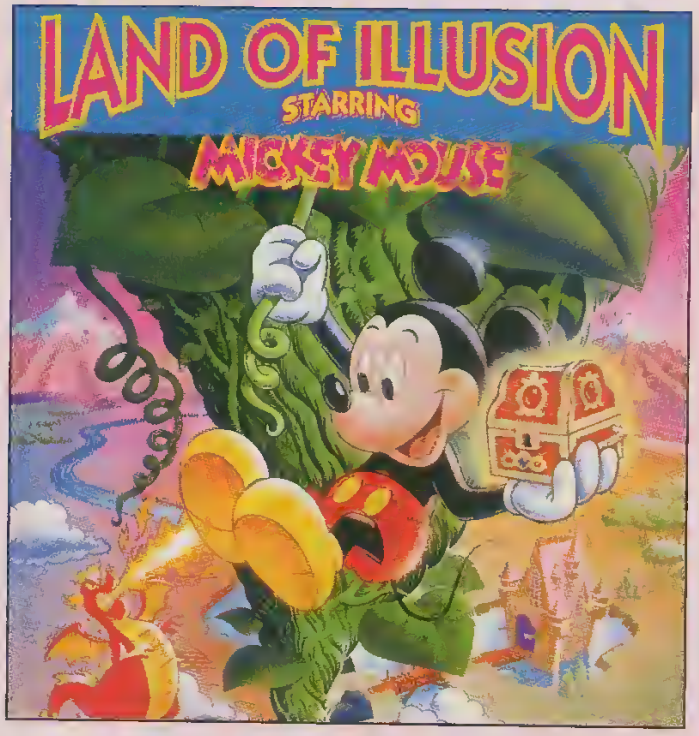
Iggy, n'aime plus signer.

75%

JAMES BOND : THE DUEL

- MASTER SYSTEM
- Genre : plate-forme
- Graphisme : 78 %
- Animation : 76 %
- Son : 87 %
- Jouabilité : 69 %
- Difficulté : 76 %
- Durée de vie : 75 %
- Player fun : 70 %

A B C D E F



Castle of Illusion, World of illusion, Land of Illusion, Mickey aime la magie quand il se promène chez Sega.

Je vais finir par croire que Mickey est indéboulonnable lorsqu'il se risque sur les machines de Sega. Sur Megadrive aussi bien que sur Master ou sur Game Gear, les jeux mettant en scène la souris la plus célèbre du monde sont toujours des petites merveilles. Le successeur de Castle of Illusion sur Game Gear est un vrai bijou.

UNE SOURIS VERTE

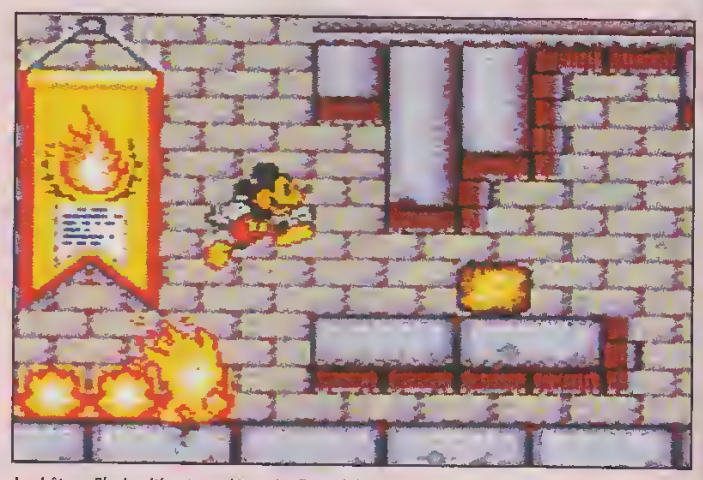
Ne vous attendez pas à une révolution : ce second épisode reprend toutes les recettes qui ont fait le succès de son prédécesseur. On retrouve notre petite souris nonchalante dans une **histoire abracadabrante** résolument « tout public ». Alors qu'il lit, Mickey s'endort. À son réveil, il erre dans un pays lugubre. Une rencontre avec une jeune fille le met sur la voie : pour rendre sa gaieté à ce pays de conte de fées, il doit retrouver le cristal magique dérobé par un méchant fantôme. « Ça y est ! se dit Mickey, je vais encore me retrouver dans un jeu de plate-forme. » Gagné ! L'analogie avec le premier épisode ne s'arrête pas là. Je ne sais pas ce que fait Mickey entre deux épisodes mais, visiblement, il ne doit pas travailler beaucoup : attaques et mouvements sont strictement identiques à ceux de la cartouche précédente. La souris peut donc toujours saisir des objets pour les lancer sur ses agresseurs ou les assommer en leur tombant dessus (il faut déjà un peu plus d'entraînement pour réussir ce coup à chaque fois). Elle balance les bras de la même manière quand elle est en équilibre. Mouais ! et en plus, ça commence dans une forêt, comme l'autre. La **première réaction** est un brin soupçonneuse, genre : « Dites donc, faudrait voir à pas charrier dans le manque d'inspiration, les gars ! » Quelques minutes de jeu plus tard et ce jugement change du tout au tout.

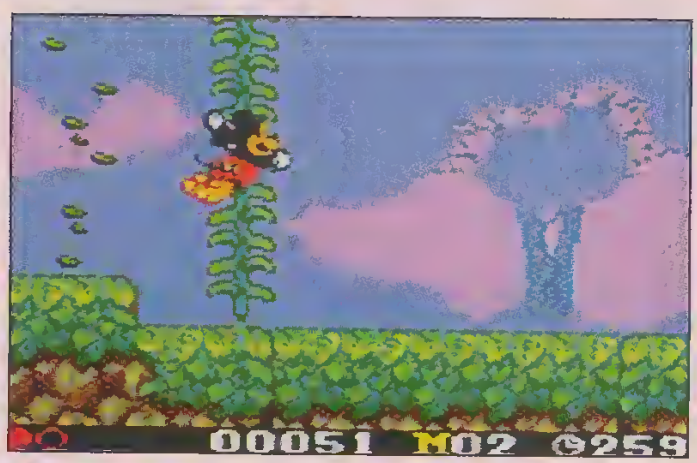
La natation, un classique du jeu de plate-forme

Les ressorts peuvent être déplacés : devinez à quoi ils servent ?

UN FAUX AIR DE DÉJÀ VU, UN VRAI AIR DE GÉNIAL

Le fait de commencer dans la forêt tient plus du **clin d'œil** que de la désinvolture.


Le château Blacksmith est envahi par les flammèches.



Faites-vous porter en sécurité par le vent.

C'est du moins ce que vous réaliserez dès la fin du premier niveau : après une virée sur des toiles d'araignée et un passage en première classe sur une bourrasque de vent, vous finirez de manière grandiose dans la gueule d'un serpent. Et ce n'est que le début d'une **quête fabuleuse** qui vous fera parcourir la bagatelle de quatorze niveaux. Vous avez bien lu : **quatorze niveaux** ! Et des variés, croyez-moi : un lac, un champ de fleurs, un magasin de jouets, un désert, des mon-

Ça ressemble bien à un boss.

tagnes pleines de vautours, un château ravagé par les flammes... ne sont que quelques exemples des paysages qui vous attendent. Loin de se contenter de progresser bêtement, Mickey devra récolter les objets indispensables à sa quête comme des souliers pour marcher sur les nuages, une corde facilitant l'escalade ou une flûte magique permettant de mieux visualiser les bonus cachés lorsqu'il revient sur ses pas. Car le jeu n'est pas complètement linéaire : vous pouvez (et même devez par moments) revenir sur des niveaux passés afin de trouver une porte ou un élément oublié. Une fois la potion magique découverte, la souris gagne par ailleurs un nouveau pouvoir : celui de se miniaturiser. Pratique pour passer dans... un trou de souris. Je m'useraïs à détailler toutes les bonnes idées : le niveau où vous devez appuyer sur des boutons afin d'inverser le scrolling qui tente de vous broyer, le haricot qui, une fois planté, deviendra un arbre menant au château du fantôme, les ressorts à déplacer pour atteindre certains endroits difficiles d'accès...

L'INDISPENSABLE DU ROUTARD

Land of Illusion est carrément incroyable. Si, lors des premières parties, on flashe surtout sur la beauté de l'ensemble, il faut bien reconnaître que le jeu ne se résume pas à quelques somptueux écrans mis bout à bout. Avec ses innovations à la pelle, ses astuces cachées, sa jouabilité impeccable, sa progression de la difficulté bien orchestrée et son zeste de stratégie, ce jeu parvient sans peine à se hisser au sommet des jeux de plate-forme 8 bits, une courte tête devant Sonic 2. En plus, son climat adorable très « conte de fées » et ses continues infinis (les bons joueurs peuvent s'en dispenser s'ils ne veulent pas le finir trop vite), lui garantissent un succès auprès de toute la famille, de la petite sœur au grand-père qui, au moins, ne vous parlera pas de sa jeunesse pendant qu'il est occupé à jouer. Lorsque Mickey et Sega batifolent ensemble, alors là, c'est vraiment plus fort que toi ! ■

Iggy, petit avec de grandes oreilles.

Superbe remontée de Mickey dans l'arbre de la fin du premier level. Chaque porte mene à une salle secrète dans laquelle se trouvent des bonus. Pour fermer la gueule du serpent, envoyez-lui une pomme.

Des personnages de Walt Disney vous donnent des infos intéressantes. Ainsi Horace vous explique que vous trouverez la porte menant aux ruines en repassant par le lac

Dans les ruines, ne lâchez pas la lampe si vous ne voulez pas tomber dans l'obscurite.

94%

LAND OF ILLUSION

- GAME GEAR
- Genre : plate-forme
- Graphisme : 98 %
- Animation : 90 %
- Son : 78 %
- Jouabilité : 94 %
- Difficulté : 64 %
- Durée de vie : 63 %
- Player fun : 96 %

A B C D E F

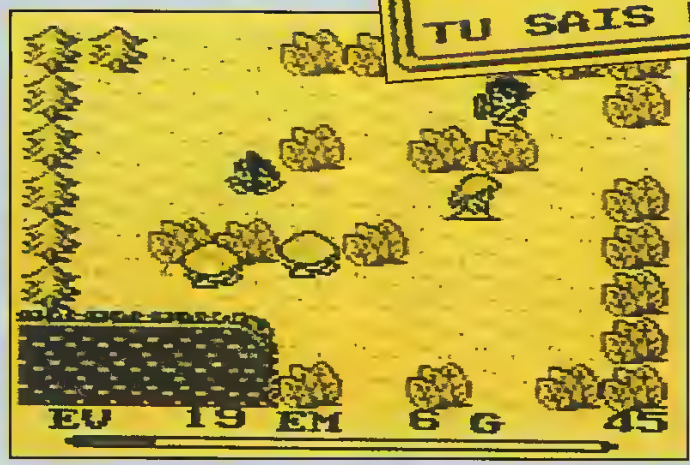
MYSTIC QUEST

Il semblerait que nous soyons définitivement entrés dans la nouvelle ère des jeux de rôle et d'aventure. Après Shining Force sur Megadrive, la petite portable de Nintendo se met au parfum.

Vous avez peut-être déjà entendu parler de la saga de Final Fantasy. En tout cas, ce nom est aussi connu outre-Atlantique et au Japon que Zelda l'est chez nous. Comme vous pouvez vous en douter, il s'agit d'un jeu de rôle et d'aventure, qui sort un peu de l'ordinaire.

FINAL FANTASY : ACTE PREMIER

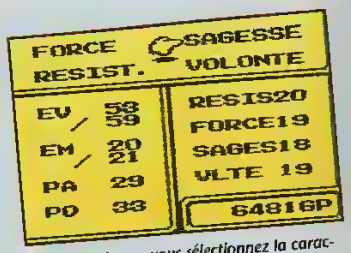
Vous incarnez un jeune héros qui va prendre son destin en main et par la même occasion celui du monde. Mystic Quest repose sur un scénario bien ficelé et plein de rebondissements. Première constatation, l'intégralité des textes est en français. C'est un bon point lorsque l'on connaît l'importance des dialogues dans les jeux de rôle. Le jeu se déroule un peu à la manière de Zelda mais en matière de réflexion, il n'y a rien de comparable. Pour vous aider dans votre longue quête, des alliés se joindront temporairement à vous et vous feront bénéficier de leurs compétences magiques ainsi que de leurs aptitudes au combat.



À première vue, il semble que l'on ait affaire à un jeu style... Zelda.

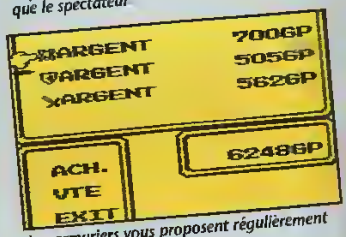
AVENTURE ET RÉFLEXION

Mystic Quest est plus qu'un simple jeu de rôle et d'aventure. En effet, vous vous retrouverez souvent bloqué. À vous de mettre votre matière grise à contribution ! Vous devrez alors changer l'arme que vous avez en main pour vous jouer des obstacles (la hache pour déboiser, la chaîne pour franchir les rivières ou les gouffres, etc.). Le deuxième point, de loin le plus novateur, concerne le rôle de votre personnage. En pleine aventure, alors que vous en bavez pour progres-



À chaque niveau, vous sélectionnez la caractéristique que vous souhaitez faire progresser.

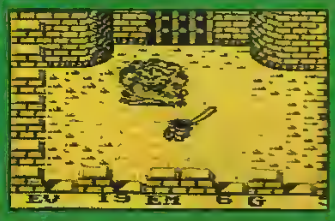
Le jeu est entrecoupé de scènes dont vous n'êtes que le spectateur

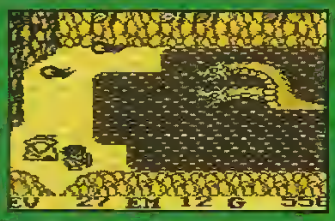


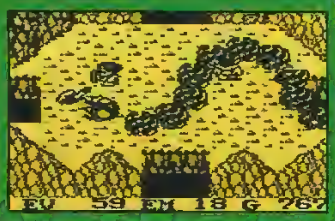
Les armuriers vous proposent régulièrement un meilleur équipement.

Utilisez votre hache pour vous frayer un chemin dans les forêts.

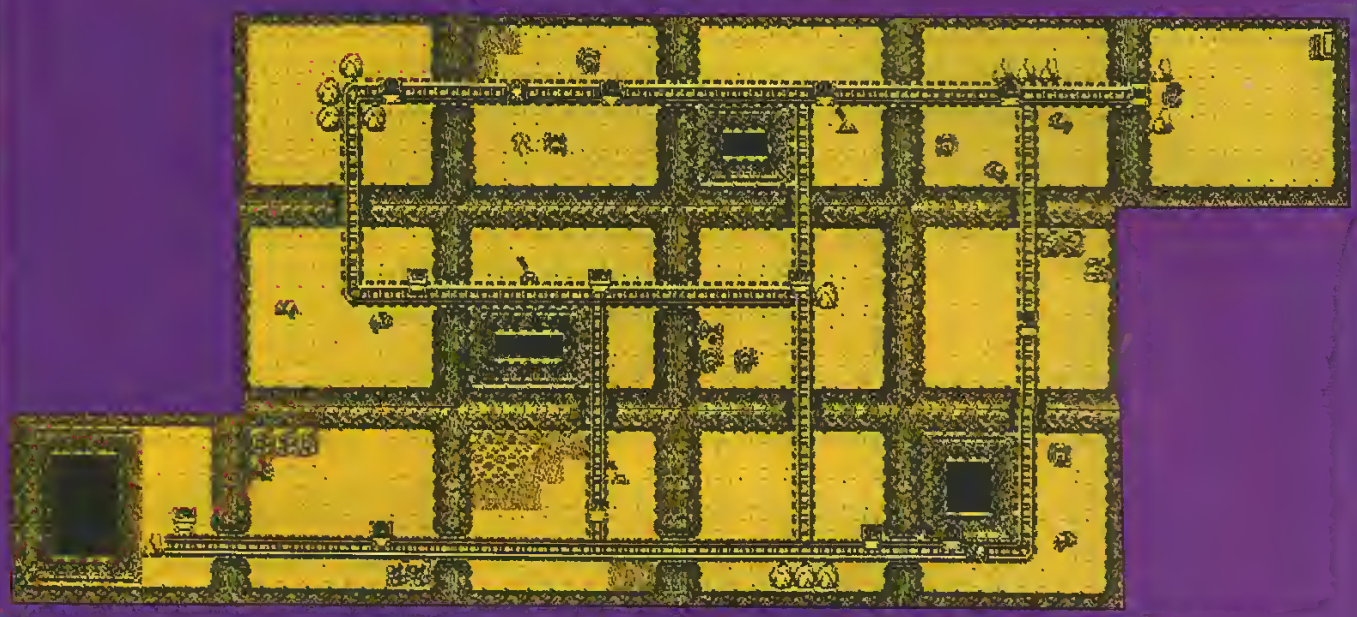
QUELQUES BOSS


Le boss de début de partie (eh oui !).


Aidé par un barde, vous devez vaincre le dragon et récupérer le miroir de Vérité.


Bien qu'imprévisible, ce boss ne devrait pas faire long feu.

LA MINE DU NAIN



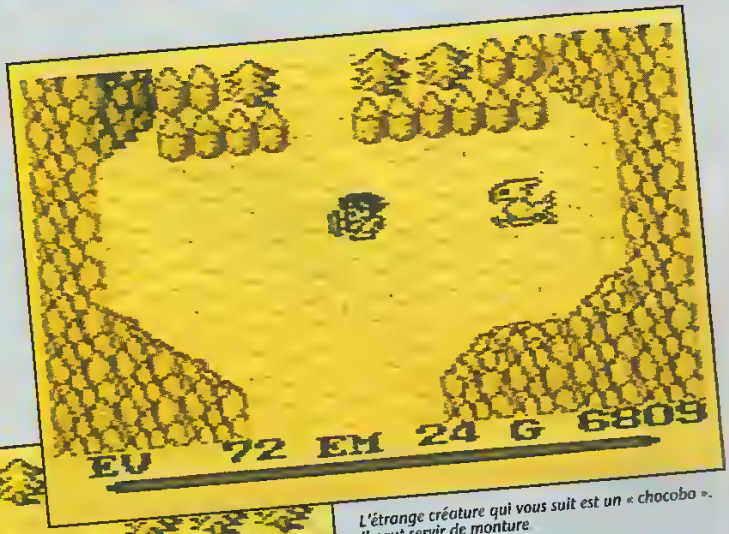
La rencontre avec le nain est l'un des événements incontournables de Mystic Quest. Le trouver n'est pourtant pas chose aisée car vous devez traverser le dédale de sa mine à l'aide d'un wagonnet. Vous devez utiliser la chaîne (une de vos armes) pour déclencher les mécanismes d'aiguillage vous conduisant jusqu'à lui.

ser, vous vous retrouvez simple spectateur et vous assistez impuissant à des événements qui modifient le cours du jeu. Ces séquences sont accompagnées de musiques qui collent parfaitement aux scènes.

RHAAAA LOVELY !

Il y a encore bien des choses à dire sur ce jeu hors du commun. J'insiste sur la qualité des musiques et la richesse du scénario. D'autre part, la cartouche équipée d'une pile au lithium vous propose deux fichiers de sauvegarde. Après une traversée du désert plutôt longue pour tous les amateurs de RPG (Role Playing Game) sur Game Boy, Mystic Quest comble le vide avec la nouvelle génération des jeux de rôle. Décidément, le petit écran à cristaux liquides de la Game Boy n'a pas fini d'étonner. Une fois sous le charme de Mystic Quest, vous serez sans nul doute impatient de voir la suite de cette fabuleuse saga sur NES et Super Nintendo. ■

Wolfen, qui attend aussi la suite avec impatience !



L'étrange créature qui vous suit est un « chocobo ». Il peut servir de monture.

Cet œuf perdu au cœur de la forêt est l'une de vos nombreuses étapes.

94%

MYSTIC QUEST

- GAME BOY
- Genre : rôle et aventure
- Graphisme : 75 %
- Animation : 85 %
- Son : 92 %
- Jouabilité : 80 %
- Difficulté : 80 %
- Durée de vie : 90 %
- Player fun : 95 %

A B C D E F

Tiens, un bass. Y en a pas beaucoup

Un robot trop mignon pour être honnête coule quelques bielles sur Super Nintendo. Ce n'est pas Iggy qui s'en plaindra...

Il faut croire que la guerre commerciale à laquelle se livrent Nintendo et Sega indifère royalement les éditeurs de jeux. De même que des héros comme Mickey ou les Simpsons se déclinent sur toutes les consoles de jeu, un nombre croissant de jeux a désormais l'honneur d'une adaptation de la Megadrive vers la Super Nintendo et vice versa. En ce qui concerne Electronic Arts, pas de surprise. À la différence de Konami, le géant américain propose en effet des versions très proches sur les deux machines.

Une petite descente en parapluie évitera la casse à l'atterrissage.

DES MODIFICATIONS PRÉVISIBLES..

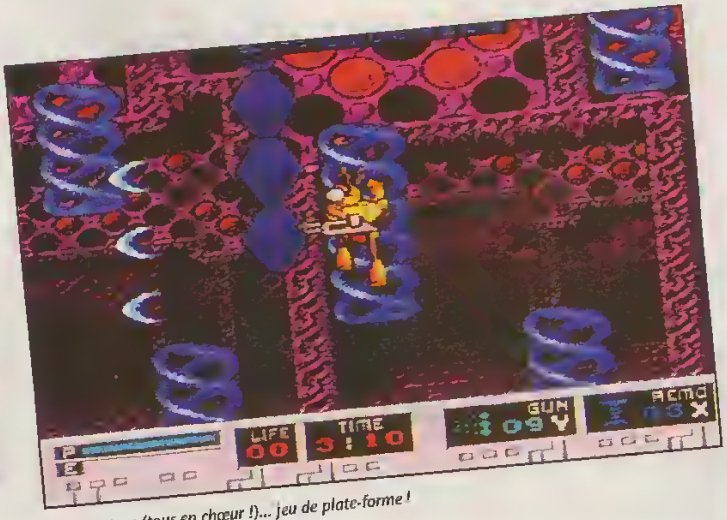
B.O.B. ne fait pas exception à la règle. La version Super Nintendo, d'ailleurs sortie la première (elle est disponible depuis quelques mois aux États-Unis), ne me dépayse pas après plusieurs heures de test Megadrive. Le héros est toujours aussi craquant, les niveaux sont identiques à un ou deux ennemis près et le jeu est très jouable. Sauf que, comme on pouvait s'y attendre, la bande musicale est nettement meilleure et, à mon humble avis, elle colle encore mieux à l'esprit du jeu. Les décors bénéficient également de la palette de couleurs étendue de la console de Nintendo pour atteindre un rendu plus doux à l'œil. Bref, des modifications mineures auxquelles on s'attendait compte tenu des différences entre les machines.

... ET D'AUTRES QUI LE SONT MOINS

Le plus rigolo, c'est qu'on remarque également quelques différences qui n'ont vraiment rien à voir avec la bécane. Ainsi, le lance-flammes, qui était la meilleure arme sur Megadrive, brille ici par son inefficacité. Pas très logique mais on s'y fait. De même, le niveau de difficulté est un peu plus faible. Rassurez-vous : avec sa trentaine de niveaux, il vous faudra quand même du temps pour terminer et en voir la fin. Et puis, après tout, je ne vois pas pourquoi je m'obstine à vous bassiner. Il n'y a pas de raison que cet axiome change : très marrant sur Megadrive, B.O.B. l'est tout autant sur Super Nintendo. Vivement « B.O.B. II : le retour » ! ■

Iggy, se demande s'il va signer.

Toujours aussi géantes, les morts de B.O.B.



B.O.B. est un (tous en chœur !)... jeu de plate-forme !

81%

B.O.B.

- SUPER NINTENDO
- Genre : plate-forme
- Graphisme : 80 %
- Animation : 86 %
- Son : 80 %
- Jouabilité : 85 %
- Difficulté : 70 %
- Durée de vie : 84 %
- Player fun : 90 %

A B C D E F

ESPACE News
N° 1 - juillet/Août 1993

C'EST L'ETE : CA BOUGE CHEZ ES

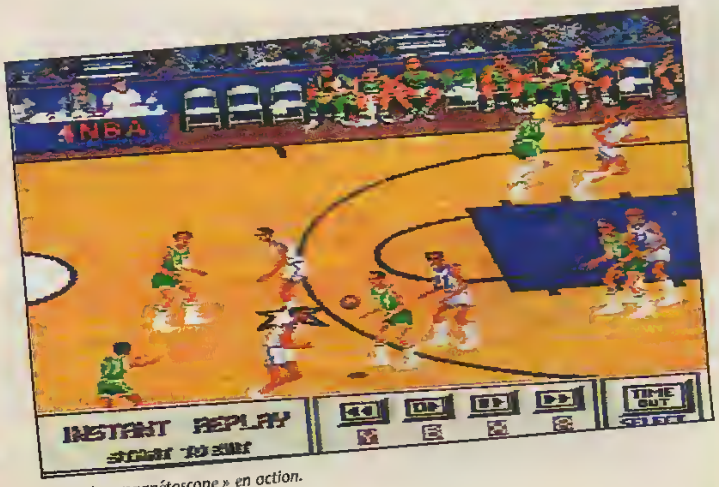
Après World League Basketball, il faut être sacrément courageux pour lancer une simulation du sport préféré de Michael Jordan sur Super Nintendo. Electronic Arts relève le défi.

Vu le succès fulgurant du basket outre-Atlantique (rassurez-vous, la France commence à s'y mettre), il n'est pas étonnant qu'Electronic Arts, grand spécialiste américain du sport sur console, se soit mis au ballon strié. Sorti sur Megadrive dans trois versions présentant peu de différences (**Bulls vs Lakers**, **Team USA** et **Bulls vs Blazers**), ce jeu arrive désormais sur Super Nintendo dans une version quasiment identique à celle développée pour sa principale concurrente.

NBA OR NOT NBA ?

Bulls vs Blazers conserve les qualités de la version Megadrive. Au chapitre des « plus », un menu d'options bien garni, la présence des équipes et des joueurs officiels de la NBA (voilà qui devrait plaire à tous ceux qui passent leurs nuits à suivre les retransmissions de Canal+) et un mode « deux joueurs » génial. En effet, il est possible de jouer avec un copain contre des joueurs dirigés par la console. Au lieu de devoir obligatoirement affronter un pote, on peut aussi faire équipe avec lui. Vraiment fendard ! Autre idée sympa, le mode « magnétoscope » qui permet de revoir ses plus belles actions image par image. Malheureusement, les quelques défauts de la version Megadrive n'ont pas été corrigés le moins du monde. Le jeu reste donc assez confus, tendance « bouillie de sprites » lorsque les joueurs se rassemblent au même endroit. Plus gênant pour les amateurs de stratégie, l'impossibilité d'affecter une tactique à l'équipe.

Pas mal, le choix parmi les différentes équipes de la NBA.



Le mode « magnétoscope » en action.

Un petit peu fouillis quand même..

Closses, les commentaires !

DURE CONCURRENCE

Cela ne serait pas dramatique si World League Basket ne corrigeait pas ces deux défauts. Ah ! World League Basket, c'est précisément le problème de Bulls vs Blazers. Le bébé de Nintendo a mis la barre à un tel niveau, tant au niveau de la réalisation et de la profondeur de jeu, qu'il est difficile pour la concurrence de se démarquer. Dans l'absolu, Bulls vs Blazers est un **bon jeu** mais, face à ce monstre, il apparaît un peu démodé. À moins d'être irrémédiablement allergique au mode 7 (si, si, ça existe), de compter parmi les fans irréductibles du basket américain ou de craquer pour le mode deux joueurs, la balance ne penche pas en faveur du jeu d'EA. ■

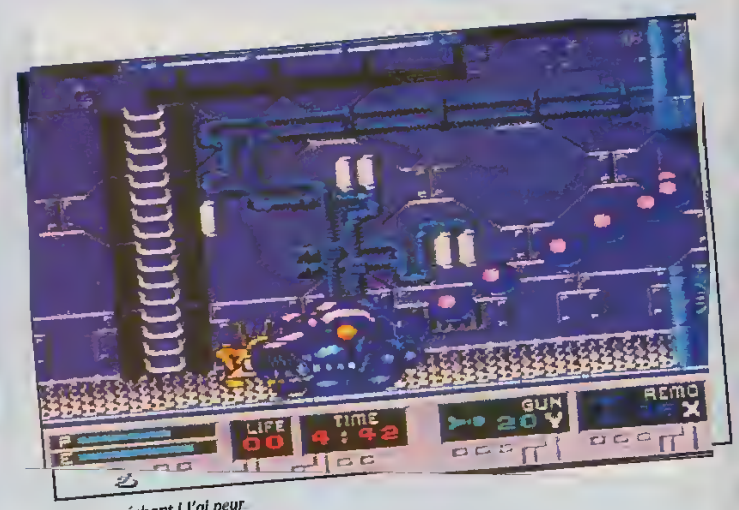
Magic Iggy.

74%

BULLS VS BLAZERS

- SUPER NINTENDO
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 77 %
- Animation : 74 %
- Son : 75 %
- Jouabilité : 70 %
- Difficulté : variable
- Durée de vie : 85 %
- Player fun : 66 %

A B C D E F



Oh ! un méchant ! J'ai peur

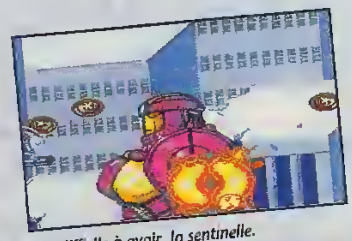
Figure héroïque de l'Amérique antifasciste, Captain America arrive, bouclier en avant, sur Megadrive. Mais pourquoi ne l'ont-ils pas laissé tranquille dans les pages de sa bande dessinée ?

Vous savez, être testeur n'est pas toujours facile. Parfois, c'est aussi une sinécure. Preuve en est avec ce jeu, qui commet le crime de défigurer un de mes héros favori : le capitaine Amérique (bon, on va peut-être rester à l'anglais en fin de compte). Alors, comme il faut tester, je teste, mais — bou-hou-hou ! — qu'est-ce que je suis malheureux ! Sniff...

ON AURAIT DIT QUE C'ÉTAIT PAS VRAI

Les programmeurs de Captain America ont fait fort puisqu'ils ont réussi à entraîner dans la déchéance le fameux capitaine et trois de ses amis : Iron Man, Vision et l'archer dont je ne me souviens plus du nom. Non, on ne peut pas jouer à quatre en même temps, mais on a tout de même la possibilité de s'y essayer à deux. Pas de chance, même comme ça, le jeu reste toujours aussi insignifiant. Remarquez, il atteint des limites telles que même à douze on sentirait souffler le vent mortel de l'ennui. Mais parlons du jeu justement. Ne vous inquiétez pas, je vais essayer d'être concis. Captain America se présente comme un beat them up tout à fait normal. Vous dirigez votre super héros, des vilains vous arrivent dessus et vous les lattez. Pour ce faire, vous utilisez soit vos poings, soit votre pouvoir spécial (Captain America lance son bouclier, Iron Man envoie un rayon laser, etc.). Il y a des boss, différents stages et vous vous retrouvez dans les airs ou sous l'eau... À en parler, comme cela, ça paraît plutôt cool. Le problème, c'est seulement quand on voit enfin le jeu. Les graphismes nous font faire un bond de plusieurs années en arrière, les sons sont pitoyables (les voix digit font particulièrement pitié. Allez, va chez ton laryngologiste, va) et la jouabilité ne vaut pas un « peso ». Pour avancer dans le jeu, j'ai tiré dans le tas comme un malade et j'ai sauté un peu partout n'importe comment. Évidemment, cette tactique pleine de bon sens et d'ingéniosité a parfaitement bien fonctionné. Bref, Captain America est un jeu à éviter absolument. Replongez-vous plutôt dans vos vieux comics. ■

Chris, « ô combien de navires, combien de capitaines ? »



Pas difficile à avoir, la sentinelle. Une bonne giclée et ça y est.

« Au secours, au secours ! Emportez au loin ce jeu ! »

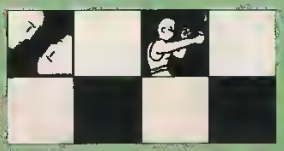
Balade en plein ciel. Super les décors de fond.

25%

CAPTAIN AMERICA AND THE AVENGERS

- MEGADRIVE
- Genre : beat them up
- Graphisme : 30 %
- Animation : 30 %
- Son : 30 %
- Jouabilité : 30 %
- Difficulté : 30 %
- Durée de vie : 20 %
- Player fun : 10 %

A B **C** D E F



ESPACE 3 News

N° 1 - juillet/Août 1993

C'EST L'ETE : CA BOUGE CHEZ ESPACE 3

ESPACE 3 REMERCIE SES CLIENTS

Vous êtes de plus en plus nombreux à faire confiance à **ESPACE 3** et nous faisons le maximum pour améliorer constamment le service et les prix.

ESPACE 3 GLOBE TROTTERS DU JEU

Nous ne sommes pas toujours les moins chers car parfois nous achetons certains jeux au prix fort afin qu'ils nous soient livrés en quantités importantes et dès leur sortie au JAPON ou aux USA.

VOUS ETES TOUS TELLEMENT IMPATIENTS D'AVOIR LES NOUVEAUTES !

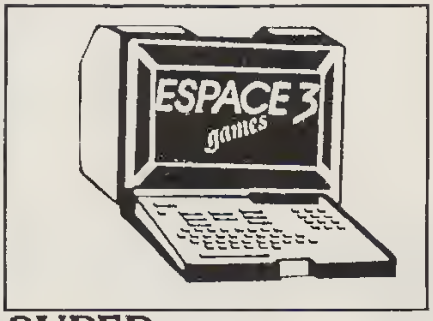
Au JAPON surtout règne la loi de l'offre et de la demande, il arrive que nous payions un jeu 20 % plus cher à 8 jours d'intervalle, sans compter les fluctuations monétaires.

ESPACE 3 C'EST PLUS DE 15 000 JEUX EN STOCK NOUS PERMETTANT DE VOUS LIVRER TRES RAPIDEMENT

Mais dès ce mois-ci,nous allons faire encore mieux, toute commande passée par téléphone ou minitel avant midi ou reçue au courrier du matin partira le jour même si nous avons les jeux en stock.

FAIS TOI-MEME TES ECHANGES DE JEUX GRACE AU 3615 ESPACE 3

Tu pourras échanger, acheter, vendre tes anciens jeux directement de particulier à particulier. Tu passes une annonce
et quelques jours après tu lis les réponses et les autres annonces pour trouver ton jeu préféré.



SUPER : ENFIN UN SERVICE MINITEL CHEZ ESPACE 3

En juin est né le 3615 ESPACE 3.
Ce n'était qu'un début, il va s'améliorer tout l'été.
De nouvelles rubriques vont arriver.
Par exemple :

LES DATES D'ARRIVAGE PREVUES POUR LES NOUVEAUTES LORS DES 2/3 PROCHAINS MOIS

UN GRAND CONCOURS AVEC UNE NEO GEO A GAGNER

ET TOUJOURS :

Toutes les nouveautés

Toutes les promos du mois

Tous les prix

Ma cartouche est-elle en stock ?

COMMANDE

Date de livraison prévue

Dans les jours qui suivent guette le facteur !

L'EQUIPE ESPACE 3 VPC
DIDIER
RAYMOND
PATRICIA

VENTE PAR CORRESPONDANCE
☎ 20 87 69 55
Fax 20 87 69 75
(de Paris faire le 16)

ESPACE 3 games

LILLE
44 rue de Béthune
Tel : 20 57 84 82
★
4 rue Faidherbe
Tel : 20 55 67 43

STRASBOURG
6 rue de Noyer
Tel : 88 22 23 21
★
DOUAI
39 rue Saint Jacques
Tel : 27 97 07 71

SUPER NES USA

SUPER NES USA + Prise péritel + 1 manette 990 F
SUPER NES USA + Prise péritel + 2 manettes + Mario IV 1 190 F
SUPER NES USA + Prise péritel + 1 manette + Street fighter 2 1 380 F
MANETTE CAPCOM / 6 BOUTONS : 590 F - MANETTE SF3 : 1 19 F - SUPERSCOPE : 520 F

nouveautes

COOLSPOT
JURASSIC PARK
HYPER VOLLEY BALL
MIGHT AND MAGIC II
MORTAL COMBAT
SUPER SLAP SHOT
UTOPIA

299F

KABLOO EY
ROAD RIOT
SPANKING QUEST
SKULJAGGER
THE DUEL

395F

FINAL FANTASY MYSTIC QUEST
GREAT WALDO SEARCH
LETHAL WEAPON 3
OUT OF THIS WORLD
PHALANX
SUPER TURICAN
X ZONE (SUPERSCOPE)

449F

AMAZING TENNIS
CALIFORNIA GAMES
CHESTER CHEETAH
CHUCK ROCK
FINAL FIGHT
GOOS
ROAD RUNNER DEATH VALLEY
ROBOCOP 3
SHANGHAI
SIMPSONS KRUSTYS FUN HOUSE
SUPER BUSTER BROTHER
SUPER VALIS IV
TERMINATOR
TOM & JERRY
TURTLES IV
WINGS 2
YOSHI'S COOKIE

495F

ADDAMS FAMILY 2
ALIEN 3
AMERICAN GLADIATORS
BATMAN RETURN
BATTLETOADS
CAPTAIN OF AMERICA
COOL WORLD
FATAL FURY
HIT THE ICE
JOHN MADDEN 93
LOST VIKING
MARIO IS MISSING
MECH WARRIOR
MICKEY MISTICAL QUEST
OUTLANDER
SIMPSONS NIGHTMARE
SONIC BLASTMAN
SPIDERMAN X MAN
STREET COMBAT
SUPER GOAL
SUPER STRIKE EAGLE (F15)
TAZMANIA
TERMINATOR 2
TINY TOON
TOYS
UNIVERSAL SOLDIER
WARP SPEED
WINGS COMMANDER
WOLCHILD

539F

EVO
BUBSY
FINAL FANTASY 2
NBA BASKET BALL
SHADOW RUN
SIM EARTH
SOUL BLAZER

SUPER PROMO

STAR WARS	449 F
ACTRAISER	395 F
ARCANA	349 F
DESERT STRIKE	439 F
F ZERO	390 F
GHOULS AND GHOSTS	299 F
GRADIUS III	299 F
JAMES BOND JR	299 F
JIMMY CONNORS	399 F
MARIO KART	449 F
NCAA BASKETBALL (DUNK SHOT)	449 F
PIT FIGHTER	299 F
POPULOUS	299 F
POWER MOVES (POWER ATHLETE)	390 F
PUSH OVER	395 F
RACE DRIVIN	299 F
SIM CITY	449 F
STAR FOX	495 F
STREET FIGHTER II	390 F
SUPER R TYPE	299 F
YS III	390 F
ZELDA 3	390 F

GAME BOY

PLUS DE 100 TITRES A PARTIR DE 99 F

99 F

UNIVERSAL SOLDIER

149 F

ALLEWAY
ALTERED SPACE
DR FRANKEN
DRAGON'S LAIR
KICK OFF
PRINCE OF PERSIA
R TYPE II
SUPER RC PRO AM
TURRICAN

195 F

ALIEN 3
KIRBY'S DREAM LAND
SUPERMARIOLAND
TOP RANK TENNIS
YOSHI
YOSHI COOKY

239 F

ADDAMS FAMILY 2
BATTLE TOADS 2
CASTLEVANIA 2
DARKWING DUCK
CHUCK ROCK
DOUBLE DRAGON 3
F15
FELIX THE CAT
FINAL FANTASY LEGEND 2
JIMMY CONNORS
JOE & MAC
JURASSIC PARC
LEATHAL WEAPON
NIGEL MANSEL
SPEEDY GONZALES
SPIDERMAN 3
STAR WARS
SUPER HUNCH BACK Quasimodo
SUPERMARIOLAND II
TERMINATOR II
TINY TOON
TITUS THE FOX
TOM & JERRY

259 F

ASTERIX
EMPIRE STRIKES BACK
LEMMINGS
MEGAMAN 3
POPEYE 2
POPULOUS

279 F

MACDONALD LAND

F1 RACE + ADAPTATEUR 4 P / 199 F

SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM + Alimentation + PERITEL 1 390 F
SUPER FAMICOM + 1 Cartouche au choix 1 790 F
d'une valeur maxi de 590 F

nouveautes

MARIO COLLECTION
NIGEL MANSELL GP
STREET FIGHTER 2 TURBO
WORLD HEROE
DRAGON BALL Z 2 690 F
RAMNA 1/2 2 645 F

390 F

CONTRA SPIRIT
JACKY CRUSH
JOE & MAC II
LOONEY TOON (road runner)
PHALANX
POWER ATHLETE
SKY MISSION
SONG MASTER

449 F

ALIEN VS PREDATOR
BATMAN RETURN
BLUES BROTHERS

490F

DEAD DANCE
PARODIUS
POPULOUS II
RUSHING BEAT 2
SUPER VOLLEY BALL TWIN
USA ICE HOCKEY
VALKEN

549F

AGURI SUZUKI F1 SUPER DRIVING
POP'N TWIN BEE
STRANGE WORLD (KIKI KAI KAI)

590F

EXHAUST HEAT 2
FAMILY TENNIS
FINAL FIGHT 2
SUPER DUNK STAR
SUPER VOLLEYBALL 2
TETRIS 2
SUPER FORMATION SOCCER 2

GIGA PROMO

PRINCE OF PERSIA	199 F
ADVENTURE OF SANDIAL	250 F
AXELAY	395 F
BRASS NUMBER	349 F
CASTLEVANIA IV	299 F
COMBATRIBES	349 F
DINA WARS	280 F
FLYING HERO	395 F
HOOK	395 F
HUMAN GRAND PRIX	469 F
IKARI NO YSAI	299 F
IMPERIUM	250 F
LEMMINGS	250 F
STAR FOX	469 F
OUT OF THIS WORLD	390 F
RAMNA 1/2 1	490 F
ROCKETTER	190 F
ROYAL CONQUEST	250 F
RUSHING BEAT	299 F
SMASH TV	250 F
SOUL BLADER	199 F
STAR WARS	439 F
SUPER DOUBLE DRAGON	299 F
THE KING OF THE RALLY	349 F
TINY TOON	439 F
TURTLES IV	395 F

SUPER NINTENDO

nouveauté
SUPER STIKE EAGLE

299 F
EARTH DEFENSE FORCE

349 F
JOE AND MAC
DRAGON'S LAIR
SUPER KICK OFF

439 F
BULLS VS BLAZERS
CANTONA FOOTBALL CHALLENGE
DESERT STRIKE
L'ARME FATALE
NHLPA HOCKEY
POCKY AND ROCKY
ROBOCOP
SWIV

419 F
JIMMY CONNORS
SUPER PGA GOLF

469 F
BOB

495 F
ADDAMS FAMILY 2
WORLD CLASS RUGBY
FIGHTING SPIRIT

ACCESSOIRES

HANDY BOY	299 F
JOYSTICK ARCADE PRO 5 6 boutons, compatible Mégadrive et Super Nintendo / Super Famicom	349 F
BATTERY PACK +Alimentation secteur pour Gameboy	149 F
ACTION REPLAY PRO Pour Mégadrive	449 F
ACTION REPLAY PRO Pour Super Nes/Super Famicom/Super Famicom Peut être utilisé comme adaptateur universel	449 F
ACTION REPLAY PRO	299 F

GENIAL !!!
ADAPTATEUR POUR SUPER NINTENDO EUROPE
permettant d'utiliser les cartouches US et japonaises
Fonctionne aussi avec
SUPER MARIO KART ET STAR FOX
ADAPTATEUR SUPER NINTENDO : 99 F
AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 69 F
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT
* OU POUR L'ACHAT DE 2 JEUX SUPER NES/SUPER FAMICOM
CETTE MAGNIFIQUE MONTRE SANYO CHRONO ALARME EN CADEAU !

MEGADRIVE JAPONAISE

MEGADRIVE + PERITEL + SONIC 840 F

nouveautés

BEST OF THE BEST
BOB
HOOK
JUNGLE STRIKE
JURASSIC PARK
MORTAL COMBAT
NIGEL MANSEL
PELE SOCCER
PUGSY
ROCKET KNIGHT ADVENTURES
ROLLING THUNDER 3
RUGBY II
SHINING FORCE
SHINOBI III
SHERLOCK HOLMES 2
WOLF CHILD

249 F

AQUATIC GAMES (J POND III)
HOME ALONE
INDIANA JONES
LITTLE MERMAID
MICKEY CASTLE

299 F

ATOMIC RUNNER
BART SIMPSON
CAPTAIN OF AMERICA
CHAKAN
CRUE BALL
GREEN DOG
LHX ATTACK CHOPPER

CARTOUCHES MEGADRIVE A PARTIR DE 99 F

MICKEY ET DONALD
RISKY WOOD
SLIM WORLD
SUPER HIGH IMPACT
SUPER SMASH TV

345 F

BIOHAZZARD BATTLE
CRYING
LOTUS TURBO CHALLENGE
POWER MONGER
SUMMER CHALLENGE
TALE SPIN
TAZMANIA

385 F

BATTLE TOADS
BULLS VS BLAZERS
COOL SPOT
ECCO LE DAUPHIN
EUROPEAN CUP SOCCER
EX MUTANT
FATAL FURY
GLOBAL GLADIATOR
G LOC
JAMES BOND 007
JOHN MADDEN 93
LEMMINGS
MUHAMMAD ALI
NHLPA HOCKEY
OUT OF THIS WORLD
ROAD RASH II
SIDE POCKET
STREET OF RAGE 2
STRIDER 2
SUPER KICK OFF
T2 : ARCADE GAME
THUNDER FORCE IV
TINY TOON
TMNT HYPERSTONE HEIST
X MEN

425 F

SPLATTER HOUSE III
WORLD TROPHY SOCCER

449 F

AMAZINGTENNIS
POWER ATHLETE (Deadly Moves)

PISTOLET MENACER
+ cartouches 6 jeux
469 F

MEGA PROMO

SONIC 2	299 F	FLASH BACK	349 F
BLOCK OUT	99 F	JORDAN VS BIRD	[illegible]
ALIEN 3	[illegible]	KID CHAMELEON	[illegible]
ALISIA DRAGON	[illegible]	LAND STALKER	[illegible]
ATOMIC ROBOKID	149 F	MASTER OF MONSTERS	[illegible]
AYRTON SENNA GP	[illegible]	MERCS (cartouche française)	[illegible]
BARE KNUCKLE (Street of rage)	249 F	OUTRUN 2019	[illegible]
BATMAN RETURN	[illegible]	RAMBO 3	[illegible]
BUBSY	[illegible]	ROAD RASH	[illegible]
CALIFORNIA GAMES (Cartouche française)	179 F	SAINT SWORD	[illegible]
DARIUS II	[illegible]	SONIC	[illegible]
DICK TRACY	[illegible]	STRIDER (cartouche française)	[illegible]
DAVID ROBINSON BASKETBALL	[illegible]	THUNDERS BROTHER	[illegible]
DONALD DUACK SHOT	[illegible]	THUNDER PRO WRESTLING	[illegible]
EA ICE HOCKEY	[illegible]	TOKI	[illegible]
F1 CIRCUS	[illegible]	TOE JAM EARL	[illegible]
F 22 INTERCEPTOR	[illegible]	TURBO OUT RUN (cartouche française)	[illegible]
GALAXY FORCE 2 (60 Hz)	[illegible]	UNDEADLINE	[illegible]
GOLDEN AXE 2 (Cartouche française)	[illegible]	VERITEX	[illegible]
GYNOUG	[illegible]	WONDERBOY 3	[illegible]
J MADDEN 92	[illegible]	ZERO WING	[illegible]

ARRIVAGE DE NOUVEAUTES TOUTES LES SEMAINES N'HESITEZ PAS A CONSULTER LE 3615 ESPACE 3

LIVRAISONS RAPIDES PAR COLISSIMO

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 98 F
AVEC 1 CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
AVEC 2 CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT

NEO GEO

NEO GEO + PRISE PERITEL	2 290 F
NEO GEO + Prise péritel +1 cartouche d'une valeur de 690 F MAXI au choix	2 790 F
MANETTE	490 F
MEMORY CARD	229 F

ART OF FIGHTING	1490 F
BLUES JOURNEY	590 F
BURNING FIGHT	690 F
EIGHT MAN	790 F
FATAL FURY	990 F
FATAL FURY II	1490 F
FOOTBALL FRENZY	990 F
GHOST PILOT	590 F
KING OF MONSTER II	1290 F
LAST RESORT	1290 F
MAGICIAN LORD	590 F
MUTATION NATION	1190 F
NAM 1975	590 F
POP HENTER	TEL
SAMOURAI SHOW DOWN	TEL
SENGOKU II	1490 F
SUPER BASEBALL 2020	590 F
SUPER SIDE KICKS	1490 F
TRASH RALLYE	890 F
3 COUNT BOUNT	1490 F
VIEW POINT	1690 F

GAME GEAR

GAME GEAR + SONIC 2 +LOUPE
ALIMENTATION SECTEUR
1 090 F

MICKEY MOUSE 2	199 F
SONIC 2	199 F
GLOBAL GRADIATOR	249 F

NOMBREUX TITRES EN STOCKS, NOUS CONSULTER

GENIAL
LE CDX PRO 449 F
PERMET D'UTILISER LES CD EUROPEENS ET USA SUR VOTRE MEGA CD JAPONAIS

ADAPTATEUR POUR MASTER SYSTEME 99 F

MEGA CD

MEGA CD 2	1 790 F
MEGA CD 2 + Wonderdog	2 090 F
MEGA CD USA + Sofeace +Sherlock Holmes + 4 jeux en 1+ CDX PRO	2 490 F

MEGA CD JAPONAIS

4 JEUX EN 1	449 F
AFTER BURNER III	399 F
AH FIRE HAWK	TEL
BLACKHOLE ASSAULT	299 F
ELECTRIC NINJA ALESTE	299 F
ERNEST EVANS	299 F
FINAL FIGHT	489 F
HEAVY NOVA	299 F
INDIANA JONES	449 F
PRINCE OF PERSIA	450 F
RAMNA 1/2	489 F
ROAD BLASTER	489 F
SOL FEACE	290 F
SUPER LEAGUE	450 F
THUNDER STORM FX	450 F
TIME GAL	489 F
WONDER DOG	450 F

MEGA CD USA

BATMAN RETURN	449 F
CHUCK ROCK	449 F
COBRA COMMANDO	449 F
COOL SPOT	TEL
DARK WIZARD	449F
DRACULA	495 F
DUNE	TEL
ECCO LE DAUPHIN	449 F
HOOK	449 F
INXS : Music video	549 F
JAGUAR XJ220	449 F
KRISS KROS	549 F
MONKEY ISLAN	449 F
NIGHT TRAP	495 F
RISE OF THE DRAGON	449 F
SEWER SHARK	549 F
SHERLOCK HOLMES	449 F
SHERLOCK HOLMES 2	449 F
SPIDERMAN	449 F
TERMINATOR	495 F
WOLF CHILD	449 F

Bon de commande à envoyer à **ESPACE 3 VPC** - Rue de la voyette - centre de gros n°1- 59818 LESQUIN **Tel : 20 87 69 55**

CONSOLES & JEUX	PRIX
Frais de port (console : 50 F)	20 F
TOTAL A PAYER	

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse .....
.....
Code Postal : ..... Ville : .....
AGE : ..... Téléphone : .....

Je joue sur :
SUPER NINTENDO ☐ SUPER FAMICOM ☐ MEGA CD ☐
SUPER NES ☐ NES ☐ GAME BOY ☐
MEDAGRIVE ☐ MASTER SYSTEM ☐ GAME GEAR ☐

Mode de paiement : ☐ Chèque bancaire ☐ Contre-remboursement + 35 F ☐ Carte bleue Numéro : Date de validité :

SIGNATURE : (parents pour les mineurs) Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO

Prix valables sauf erreur d'impression -Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs -Dans la limite des stocks disponibles

Electronic Arts est l'éditeur le plus balèze pour les simulations de foot américain. Avec Mutant League Football, le foot US prend un petit coup derrière la tête. Mais quand c'est pour casser ceux d'en face, on ferme les yeux ! Meuh...

Imaginez un championnat intergalactique de football américain dont les règles auraient évolué au cours des siècles. Les équipes du futur ne s'affrontent ni pour la gloire du Super Bowl, ni pour les dollars. Elles le font uniquement pour l'espace vital... Car, en 3157 après J.-C., la conquête de l'espace passe avant tout par la victoire dans les stades ! Pour cela, un seul objectif : déchiqueter la tronche des joueurs adverses. Vos entraîneurs vous proposent d'ailleurs des stratégies qui, même si elles tiennent plus de la chorégraphie bestiale postmoderne, sont hyper efficaces. Pour gagner, tous les moyens sont bons comme, par exemple, l'espionnage via satellite qui est très prisé. Plus perspicace que l'entraîneur, l'engin orbital renseigne le staff technique 24 heures sur 24... Comment n'y avait-on pas pensé avant ?

Le coach intervient pour vous conseiller telle ou telle combinaison.

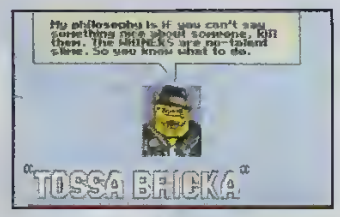
DES OS SUR LA GLACE !?

Largement inspiré par le foot américain, Mutant League Football reprend la quasi-totalité de ses règles... À la seule différence que détruire les faces de rat de l'équipe adverse est bien plus important que de marquer un touchdown ! Les joueurs — il est possible de jouer à deux — peuvent sélectionner leur team parmi **douze équipes d'enfer**. Ces dernières proposent un choix de mutants capables de toutes les prouesses techniques. Comme les matchs ont lieu sur **différentes planètes**, la surface de l'aire de jeu favorise tantôt une équipe, tantôt l'autre. Exemple : les « Turbo Techies », une équipe totalement robotisée qui tient mieux la route sur la glace (ils sont équipés de chenillettes) que les squelettes des « Toxic Whiners ». C'est vrai que les os et le verglas ne font pas bon ménage !

Pour en revenir au jeu, sachez que le malheureux qui récupère la pastèque du quarterback a plutôt intérêt à cotiser à une police d'assurance chez Europe Assistance ! Parce que vu les monstres — dont la masse doit approcher les vingt tonnes — qui lui jalousent la baballe et qui lui courent après, il n'a guère de chance pour en réchapper entier... Malheureusement, la jouabilité n'est pas parfaite.

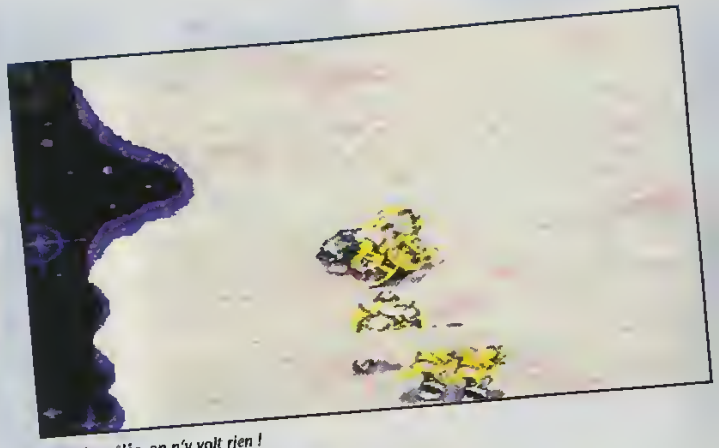
On passe beaucoup plus de temps à configurer les **options** pour attaquer et défendre qu'à jouer réellement. Dynamique à souhait mais trop simple graphiquement à mon goût, Mutant League Football vous tiendra en haleine de longues heures. Seul regret, il faut se taper la notice pour bien jouer... ■

« Syl'vain » malgré la difficulté, une fois de plus !

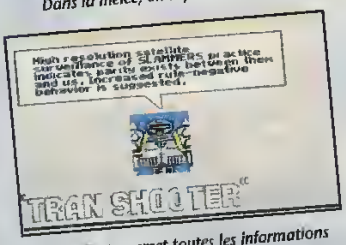


Le coach des All Pros : « Ma tactique est simple : cassez-les ! Les Whiners ne tiennent pas la route. »

Selon les équipes, il est difficile de faire la différence entre les joueurs Daltoniens s'abstenir ..



Dans la mêlée, on n'y voit rien !



Un satellite transmet toutes les informations nécessaires à l'entraîneur pour latter ceux d'en face.

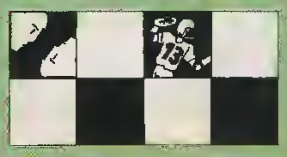
Fabuleux touchdown ! 55 yards d'un coup !

71%

MUTANT LEAGUE FOOTBALL

- MEGADRIVE
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 65 %
- Animation : 72 %
- Son : 75 %
- Jouabilité : 75 %
- Difficulté : 86 %
- Durée de vie : 85 %
- Player fun : 78 %

A B C D E F



ARKADOÏD

TRANSFERTS CITY HUNTER

CH01

CH02

CH03

CH04

CH05

CH06

TRANSFERTS DRAGON BALL Z

DB01

DB02

DB03

DB04

DB05

T-SHIRTS blancs 125g
avec transfert moyen: 79 Frs
avec grand transfert: 95 Frs
Le petit transfert seul : 8 Frs

GENIAL !

DB06

DB07

DB08

DB09

DB10

DB11

DB12

DB13

DB14

FIGURINES DBZ: 119 Frs

ARKADOID TE PROPOSE EN EXCLUSIVITE LES MANGAS EN DIRECT DU JAPON !!!

- DRAGON BALL Z
- SLAM DUNK
- RANMA 1/2
- SAINT SEYIA
- PAT LABOR
- CITY HUNTER
- BASTARD
- KEN

et bien d' autres...

RENSEIGNE TOI VITE !

MANGAS
FIGURINES
POSTERS
JEUX VIDEO

BON DE COMMANDE

Nom:_____ Prenom:_____
Adresse:_____
Ville:_____ Code postal:_____
Telephone:_____ Date de naissance:__/__/____

Pour commander, il te suffit de renvoyer ta commande sur papier libre, avec ce bon de commande. Pour le montant des frais de port et pour d' autres renseignements, telephone au 87.36.36.05.

ARKADOID

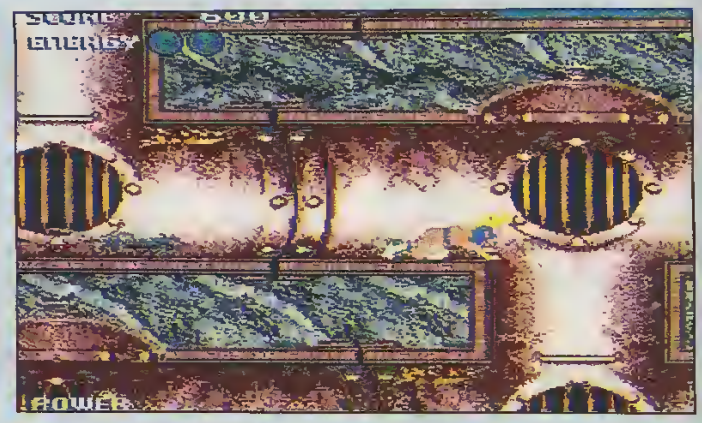
METZ 8, rue des Augustins 57000 - METZ tel: 87.36.36.05
BESANCON 110, rue Battant 25000 - BESANCON tel: 81.83.20.46
GENEVE 40, av. Gallatin CH-1203 GENEVE tel:+41.22.340.10.77
NANCY 48, rue Henri Poincare 54000 - NANCY tel: 83.32.58.06

NOUVEAU !

ARKADOID aussi a BRUXELLES
484, av. Georges Henri
B-1200 WOLUWE SAINT LAMBERT
tel: *Bientôt !*

et ARKADOID a BETHUNE
47, rue Eugene Haynaut
62400 - BETHUNE
tel: 21.56.26.08

CAPTAIN PLANET



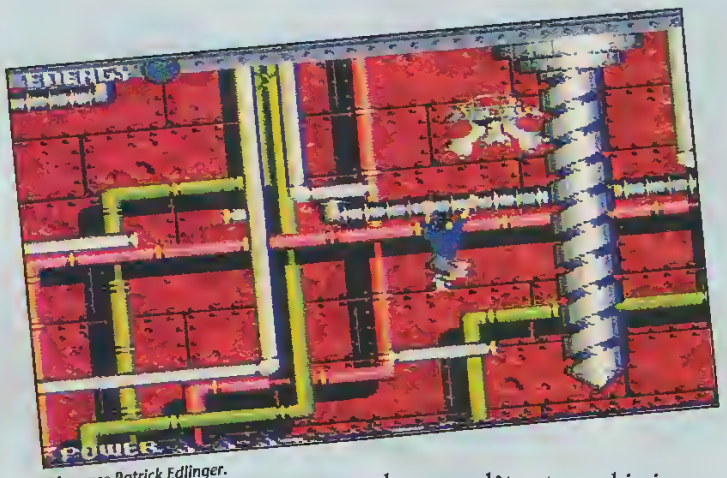
Des rats peuplent les canalisations.

Qui a mis de l'essence sans plomb dans ma Vespa ?

Suivant le vieil adage capitaliste selon lequel on peut faire du fric avec tout, même avec le trou de la couche d'ozone, les produits verts inondent les rayons des supermarchés.

SUS AUX POLLUEURS

Dans le sillage de cette mode un rien opportuniste, un dessin animé, *Captain Planet*, se propose, à travers les exploits d'une équipe de jeunes aventuriers sans peur et sans reproches, d'apprendre aux jeunes générations que ce n'est pas bien de polluer sa belle planète. Malheureusement, les bons sentiments ne font pas toujours les meilleurs DA... ni les meilleurs jeux. Vous dirigez ici les membres du commando « Monsieur Propre » dans des décors aussi charmants que des cavernes ou des égouts pollués à mort. Chaque membre se voit affecté un niveau ainsi qu'une mission, comme détruire des conduits polluants ou fermer toutes les vannes déversant des flots de boue verdâtre trop chimique pour être honnête. Chacun des jeunes possède trois possibilités d'action : saut, tir normal et tir spécial. Des monstres visqueux engendrés par la pollution (beurp !) feront bien sûr tout pour leur mettre des bâtons dans les roues.



Séquence Patrick Edlinger.

Essayez de détruire les conduits.

OÙ EST-CE QUE J'AI MIS COOL SPOT ?

À moins d'être un inconditionnel du dessin animé d'origine, vous risquez de vous ennuyer ferme avec ce petit jeu de plate-forme. L'aspect glauque des lieux explorés est bien rendu, trop peut-être puisque le résultat est souvent confus graphiquement. Les animations des personnages manquent de réalisme (dommage parce qu'il y a de bons scrollings sur plusieurs plans dans les décors) et les bruitages auraient gagné à un peu plus de relief. De plus, comme la jouabilité est loin d'être parfaite, on obtient un jeu terne qui donne l'impression d'avoir macéré un peu trop longtemps dans une lessive aux enzymes particulièrement gloutons. Dans un genre aussi encombré que le jeu de plate-forme, on trouve infiniment mieux sur Megadrive. ■

Iggy, élevé au soja naturel.

56%

CAPTAIN PLANET

- MEGADRIVE
- Genre : plate-forme
- Graphisme : 70 %
- Animation : 68 %
- Son : 72 %
- Jouabilité : 71 %
- Difficulté : 74 %
- Durée de vie : 76 %
- Player fun : 65 %

A B C D E F

Achetez vos jeux vidéo d'occasion de 30% à 70% moins cher

17, rue des Ecoles 75005 PARIS
(1) 43.290.290+

SEGA

GAME-GEAR (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)

	Neuve	Occasion
CONSOLE GAME-GEAR (avec Columns)	595 F	399 F
CONSOLE GAME-GEAR (+ 4 Jeux)	795 F	549 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

AX BATTLER	109 F	SONIC	149 F
SUPER MONACO GP 1	139 F	STREET OF RAGE	175 F

MASTER SYSTEM (+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MASTER-SYSTEM II (avec ALEX KIDD) 249 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (Version française) :

SUPER TENNIS	79 F	GOLDEN AXE	139 F
GLOBAL DEFENSE	99 F	GOLVELLIUS	139 F
SHINDBI	99 F	KENSEIDEN	139 F
THUNDER BLADE	99 F	LORD OF THE SWORD	139 F
AFTER BURNER	139 F	VIGILANTE	139 F
CYBER SHINOBI	139 F	CALIFORNIA GAMES	199 F
DOUBLE DRAGON	139 F	SONIC 2	209 F

MEGADRIVE (+ DE 1300 JEUX DISPONIBLES)

	Neuve	Occasion
CONSOLE MEGADRIVE (Française)	695 F	499 F

MANETTE PRO 2	125 F	PRO PAD (transparente)	159 F
GAME-GENIE	349 F	Adaptateur Jeux Japonais	79 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

SONIC	79 F	BATMAN RETURN	249 F
SPIDERMAN	89 F	KID CHAMELEON	249 F
ALTERED BEAST	99 F	TERMINATOR	249 F
FANTASIA	139 F	ECCO LE DAUPHIN	275 F
GHOULS'N GHOST	139 F	FATAL FURY	275 F
JAMES POND 2	139 F	FLASHBACK	275 F
QUACKSHOT	139 F	GLOBAL GLADIATOR	275 F
REVENGE OF SHINOBI	139 F	MICKEY ET DONALD	275 F
STREET OF RAGE	149 F	SONIC 2	275 F
MICKEY MOUSE	199 F	STREET OF RAGE 2	275 F

MEGA-CD (+ DE 60 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MEGA-CD * avec 1 jeu 1690 F

Toutes les marques citées sont des marques déposées

NINTENDO

GAME-BOY (+ DE 400 JEUX DISPONIBLES)

	Neuve	Occasion
CONSOLE GAME-BOY	349 F	239 F

ETUI ANTI-CHOC	69 F	LOUPE LIGHT BOY	99 F
GAME-GENIE (neuf)	249 F	HANDY-BOY	349 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

TORTUE NINJA	109 F	SUPER MARIO LAND 1	139 F
RADAR MISSION	139 F	TENNIS	139 F
R - TYPE	139 F	SUPER MARIO LAND 2	175 F

NES (+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE DE BASE * (garantie 3 mois) 249 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

TORTUE NINJA	99 F	PUNCH OUT	149 F
DRAGONBALL	139 F	SOLSTICE	149 F
GAUNTLET 2	139 F	WIZARD AND WARRIORS	149 F
SUPER MARIO BROS	139 F	ZELDA 2	179 F
FAXANADU	149 F	DOUBLE DRAGON 2	199 F

SUPER-NINTENDO / SUPER FAMICOM / SUPER NES

	Neuve	Occasion
CONSOLE SUPER-NINTENDO (française)		
CONSOLE nue	690 F	499 F
CONSOLE + MARIO KART	890 F	699 F
CONSOLE + STARWING	990 F	------
CONSOLE + STREET FIGHTER 2	1090 F	799 F
MANETTE PRO PAD (transparente)	159 F	
ADAPTATEUR SNINT/SFAMICOM/SNES	99 F	

(+ DE 1200 JEUX DISPONIBLES)

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

PILOT WINGS	269 F	AXELAY	339 F
SUPER MARIO KART	269 F	CASTELVANIA 4	339 F
SUPER TENNIS	269 F	PRINCE OF PERSIA	339 F
ZELDA 3	269 F	ROAD RUNNER	339 F
JIMMY CONNORS	299 F	STREET FIGHTER 2	339 F
STARWING	314 F	SUPER STAR WARS	339 F
SUPER PROBOTECTOR	314 F	SUZUKI F1	339 F
ANOTHER WORLD	339 F	MAGICAL QUEST	379 F

Offre dans la limite des stocks disponibles * OCCASION

NEO-GEO

CONSOLE **NEO-GEO** (NEUVE) TEL
(+ DE 200 JEUX DISPO.)

Exemple de prix :	NEUF	OCCASION
CYBER LIP	690 F	399 F
FATAL FURY 2	1490 F	999 F
SENGOKU 2	1490 F	999 F
WORLD HEROES 2	1490 F	1090 F
VIEW POINT	1690 F	----------

NEC

CONSOLE **NEC DUO R** 2190 F
CONSOLE PORTABLE GT TURBO * avec 1 jeu 995 F
+ 700 JEUX DISPONIBLES (HU-CARD + CD ROM)
à partir de 99 F

NOUS DISPOSONS EN STOCK DE PRESQUE TOUS LES TITRES EN NEUF OU EN OCCASION POUR TOUTES LES CONSOLES. N'HÉSITEZ PAS A NOUS LES DEMANDER ...

RC Paris B 385 215 603

VENDEZ, RESERVEZ, ECHANGEZ VOS JEUX en appelant le (1) 43.290.290+

Le lundi de 14H à 19H30. Du mardi ou samedi de 10H à 19H30 non stop
Métro : Maubert Mutualité - RER : Luxembourg/St Michel - BUS : 63.86.87 Parking Maubert

BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner à SCORE GAMES

NOM ..... PRENOM .....
ADRESSE .....
CODE POSTAL ..... VILLE .....
TEL DOM ..... TEL BUR .....

TITRE	CONSOLE	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux 30 F)	CONSOLE 60 F	30 F
TOTAL A PAYER		

Je règle par :
MANDAT LETTRE ❑
CHEQUE ❑
CARTE BLEUE ❑ N°
Date expiration : . . / .
Signature .....

PLAYER 07/93

Avec notre CARTE DE FIDELITE complète, vous gagnez **300 Frs** de Jeux Gratuits

VENTE PAR CORRESPONDANCE
24 / 48 H
LIVRAISON COLISSIMO

+ 8000 JEUX* NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES

EN MAGASIN (A LA VENTE OU A L'ECHANGE) DONT + DE 5500 NOUVEAUTES

*(CERTIFIÉ PAR HUISSIER)

Nous rachetons vos consoles ainsi que la majorité de vos jeux
•GAME-GEAR •MEGADRIVE •MEGA CD •LYNX •GAME-BOY •SUPER-NINTENDO •NEO-GEO
Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures par la province
Nous rachetons vos consoles et jeux sur •NES •MASTER-SYSTEM •NEC (voir modalités au magasin)
(Les titres d'origine indispensables)
(Echanges exclusivement réalisés au magasin)

Bien triste de voir, encore aujourd'hui, des simulations de motos de cet acabit sur Master System.

Certes, on reconnaîtra que la Master System ne peut pas rivaliser avec sa grande sœur la Megadrive. Mais de là à commercialiser un produit tel que GP Rider, alors qu'il existe des réalisations qui font encore bonne figure, on ne comprend pas très bien pourquoi des programmeurs s'obstinent à développer ce type de jeu... Cependant, à y regarder de plus près, on découvre avec étonnement que GP Rider se joue à deux — ce qui est rare sur cette console —, et qu'en plus il est d'une grande jouabilité.

RESTONS SOBRES...

Bien que classique, le menu des options est relativement fourni surtout au niveau des modes de compétition proposés. Deux de ces modes permettent de concourir sur un total de quinze circuits, généralement utilisés pour les course de F1. Une option du menu « control » permet de sélectionner son écran que ce soit en mode un ou deux joueurs. Une fois que le ou les participants se sont qualifiés pour la course, ils ont automatiquement accès au menu général de conception de leur bécane : sélection des pneus, de la boîte de vitesses, etc.

En mode un ou deux jaueurs, l'écran est toujours divisé en deux, le joueur 1 est en bas.

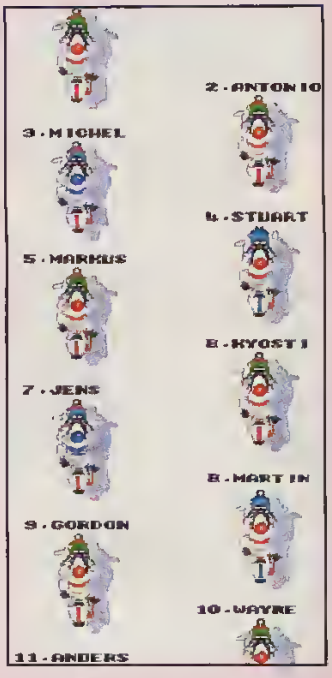
Exemple de menu pour configurer une 500.

Passons aux choses sérieuses. Quand on enfourche la belle moto pour avaler le bitume à plus de 280 km/h, on a la surprise de constater que ça répond parfois un peu trop bien. On ne devrait pas s'en plaindre, et pourtant... Lorsque vous passez la troisième, en « manuel », le bolide devient un engin de mort qui, à la moindre incartade, se fait un plaisir de vous envoyer tout droit dans le décor. Au début, c'est marrant, surtout si vous vous tirez la bourre avec un copain. Mais contre la console, ça devient énervant car celle-ci ne commet aucune faute. Résultat, impossible de gagner. Le seul remède : utiliser une boîte de vitesses automatique...

ÇA BOUGE BIEN

Le gros problème de GP Rider pour nous, les testeurs, c'est qu'on a pris l'habitude de voir de beaux graphismes même sur la Master. Alors quand on tombe sur ce petit jeu, on est vraiment déçu ! Puis on teste, on bosse quoi ! Et d'un seul coup on s'aperçoit avec étonnement que ça bouge vraiment bien. Les scrollings sont fluides et les déplacements de l'engin répondent au quart de poil. Malheureusement, sur un ensemble simple et sans prétention viennent se greffer une bande sonore plus que moyenne et des bruitages vraiment ridicules. Dommage, car la Master System dispose tout de même d'un bon processeur sonore pour une 8 bits. Alors si vous êtes vraiment un dingue de 500 et que mettre la honte à votre meilleur copain sur un circuit est le but de votre vie... pourquoi pas ? ■

Sylvain



Au départ de chaque course, pas moins de seize pilotes s'affrontent dans un terrible duel et moi, loin derrière... Dur, dur !

59%

GP RIDER

- MASTER SYSTEM
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 55 %
- Animation : 49 %
- Son : 60 %
- Jouabilité : 68 %
- Difficulté : 78 %
- Durée de vie : 80 %
- Player fun : 69 %

A B C D E F

Quand l'adaptation d'un hit d'arcade se transforme en coup (de poing) dans l'eau.

De même que Street Fighter II, **Double Dragon** génère une foule de clones plus ou moins réussis, comme par exemple Vigilante, Final Fight et **Renegade**. Pris d'un soudain accès d'amour pour la petite 8 bits de Sega, Taito se décide à convertir ce dernier hit sur Master System.

CLONE, VOUS AVEZ DIT CLONE ?

Pour les initiés, Double Dragon évoquera des hordes de voyous qui tentent de vous encercler afin de mieux vous mettre une volée. Pour les défaire, vous disposez d'une **panoplie de coups** relativement limitée : atémi, coup de pied arrière, plus quelques prises de corps à corps. Tout cela manque un peu de variété... Par contre, l'action se renouvelle un peu, ce qui n'est pas si courant dans ce genre de jeu. Vous avez ainsi droit, dès le deuxième niveau, à une bagarre en règle contre des motards, et même à une séquence de course destroy en moto. Autre avantage, il est possible de jouer à deux : un « plus » appréciable par rapport à un Streets of Rage, qui reste désespérément mono-joueur.

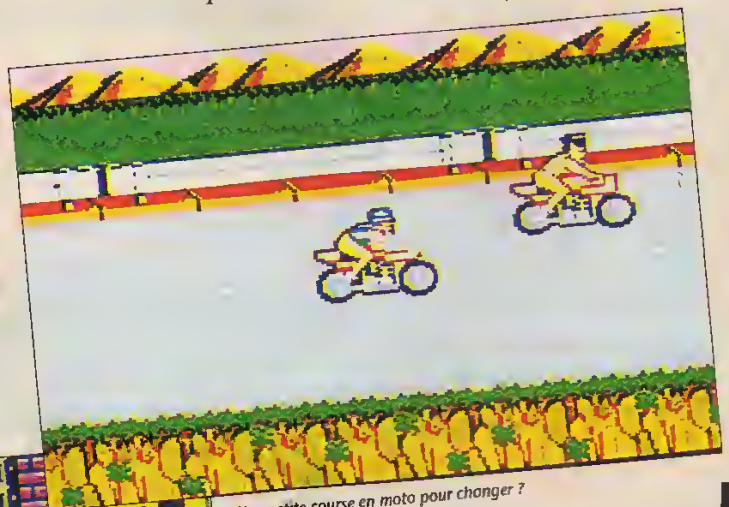
Je me sens seul dans le métro.

MOINS BIEN, VOUS AVEZ DIT MOINS BIEN ?

Renegade aurait tout du bon petit jeu de baston s'il proposait une **réalisation** correcte. Ce n'est malheureusement pas le cas. Petits sprites, nombre d'ennemis à l'écran réduit, couleurs fadasses, l'ensemble manque hélas de panache. Une réalisation qui s'avère rédhibitoire vu le niveau des meilleures productions sur Master System. Jeu à deux ou pas, je continue à nettement préférer Streets of Rage ou encore l'inusable Double Dragon. ■

Iggy, en a marre de la baston. Il était bien mieux avant, câliné par maman !

Dérouillée sur les quais.


Une petite course en moto pour changer ?

Quelques coups de pied suffisent pour venir a bout du boss du premier niveau.

45%

RENEGADE

- MASTER SYSTEM
- Genre : jeu de baston
- Graphisme : 45 %
- Animation : 64 %
- Son : 60 %
- Jouabilité : 84 %
- Difficulté : 60 %
- Durée de vie : 64 %
- Player fun : 35 %

A B C D E F

Ah ! le tennis... Ça me fait rêver, vous savez. Voir une Sabatini étincelante de sueur frapper la balle en poussant un « a-han ! » torride me laisse rêveur...

Wimbledon premier du nom fut testé par mon bon ami Iggy. Il lui a attribué l'excellente note de 90 % dans le numéro 22 de *Player One*. N'ayant pas vu le jeu, je ne peux dire si je suis d'accord avec lui ou pas, mais en tout cas, Wimbledon II me paraît plutôt moyen. Je vais expliquer pourquoi.

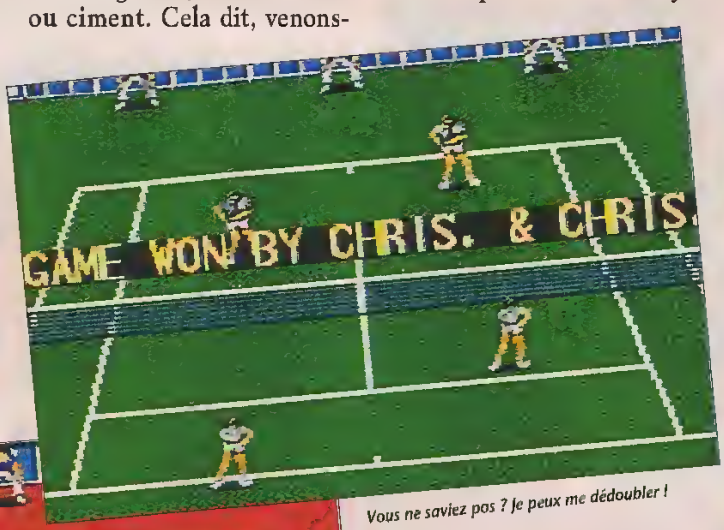
C'EST VRAI ÇA, POURQUOI ?

Comme toute simulation de tennis qui se respecte, celle-ci propose différents modes de jeu (un ou deux joueurs, en simple ou en double, ensemble ou contre l'ordinateur) et plusieurs types de surface. En l'occurrence : gazon, terre battue ou ciment. Cela dit, venons-en au plus important : le jeu. Déjà, au départ, on peut dire que la Master System n'est pas gâtée. Avec seulement deux boutons, ça risque peut-être d'être un peu juste au niveau du nombre de coups. Remarquez non, après tout. Final Match Tennis, sur NEC, se jouait avec le même nombre de boutons (plus « run », pour les lobs, mais bon...), et il reste encore l'un des tout meilleurs tennis sur console. Alors ?

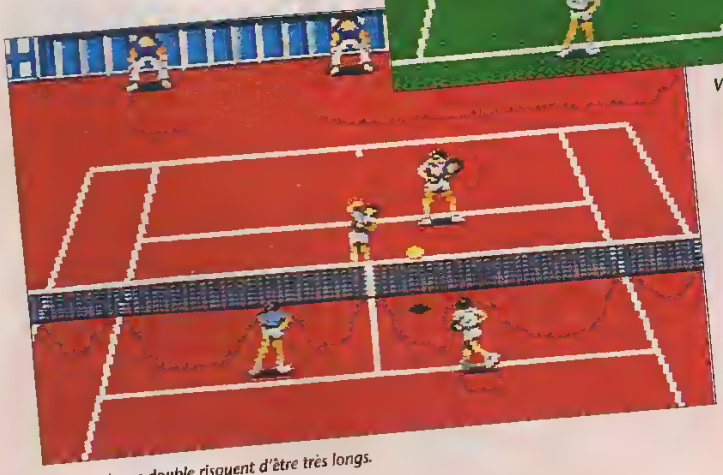
BAH ALORS, C'EST PAS ÇA, QUOI !

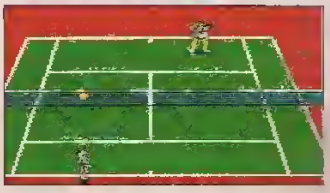
Le problème ne se situe pas vraiment au niveau du nombre de coups. Il est vrai que l'on peut en réaliser un nombre assez important. Non, ce qui m'embête avec Wimbledon II, c'est la gestion de la balle. On a vraiment beaucoup de mal à l'envoyer où on le désire. Pour construire son jeu, c'est assez délicat. Et puis l'ordinateur a la fâcheuse tendance de renvoyer tout ce qui lui arrive... ou bien de laisser passer une balle facile. La meilleure tactique que j'ai trouvée pour remporter des matchs, c'est d'avancer constamment dans le terrain et de jouer à la volée. C'est seulement de cette façon que vous pouvez espérer déborder votre adversaire. Enfin, les derniers petits détails qui me font tiquer sont les suivants : la balle ne sort jamais du terrain et n'échoue jamais dans le filet. En tout cas, cela ne s'est jamais produit alors que je jouais. Et j'ai pourtant essayé de commettre des fautes. Alors, s'il est vrai que Wimbledon II permet des parties endiablées à cent à l'heure, il est tout aussi véridique que l'on n'a pas, loin de là, l'impression de se trouver devant une véritable simulation de tennis. Et c'est bien dommage. ■

Chris, ne supporte le jaune que sur les canaris.



Vous ne saviez pas ? Je peux me dédoubler !


Les matchs en double risquent d'être très longs.


Et on peut même jouer avec des filles. Je le dis parce que ce n'est pas évident, sur la photo, de voir la différence.

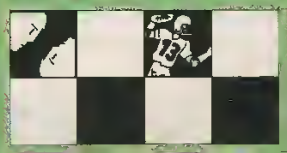
Mauser vient de remporter le premier jeu.

70%

WIMBLEDON II

- MASTER SYSTEM
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 75 %
- Animation : 88 %
- Son : 80 %
- Jouabilité : 65 %
- Difficulté : 70 %
- Durée de vie : 78 %
- Player fun : 70 %

A B C D E F



LIVRAISON COLISSIMO 24/48h

ADAPTATEUR MEGA-CD SUR DEMANDE

LES CHRONOJEUX DU MOIS

Pour commander appelez au :
(1) 42 94 06 09

TOUS LES JOURS **SAUF DIMANCHE** SANS INTERRUPTION DE **11H A 19H**

MAGASINS CONTACTEZ-NOUS !
FAX 42 94 08 44

MARIO COLLECTION
SUPER FAMICOM*

WORLD HEROES
SUPER FAMICOM *

SUPER NES *

ALIEN III	390
ALIEN VS PREDATOR	390
BATMAN RETURNS	390
B.O.B.	**445**
BS DRACULA	445
BUBSY	465
CYBERNATOR	390
CONGO'S CAPER	390
EQUINOX	**445**
EVO	495
FATAL FURY	445
FIRST SAMOURAI	395
JAGUAR XJ 220	445
KAWASAKI CARB CHALLENGE	425
LAMBORGHINI AMER CHALLENGE	445
LOST VIKINGS	390
MARIO IS MISSING	**445**
MECHWARRIOR	435
MICKEY MAGICAL QUEST	435
MIGHT AND MAGIC	445
NCAA BASKET BALL	390
PIGSKIN FOOTBRAWL	445
PRINCE OF PERSIA	390
ROCKY & BULLWINKLE	390
RUN SABER	TEL
SHADOWRUN	465
SONIC BLASTMAN	445
STARFOX	435
SOULBLAZER	425
STREET COMBAT	390
SUPER BATTLETOADS	**445**
SUPER HIGH IMPACT	445
SUPER JAMES POND	**390**
SUPER STAR WARS	435
SUPER TURRICAN	**395**
SUPER NINJA BOY	390
SUPERWIDGET	445
TAZMANIA	445
TECMO NBA BASKET BALL	390
TERMINATOR II	395
TINY TOONS	390
TOP GEAR II	395
TRODDLERS	395
VEGAS STAKES	445
WOLFCHILD	425
YOSHI'S COOKIE	**445**

LES CHRONOPACKS *

CINEMA	ROBOCOP III + THE ROCKETEER	525
BASTON	STREET FIGHTER II + TORTUES NINJA IV	649
AUTO	RACE DRIVIN + RPM RACING	479
SHOOT	D FORCE + XARDION	399
SPORT	B L C BASKETBALL + P F WRESTLING	419

SUPER NINTENDO

BULLS VS BLAZERS	435
ERIC CANTONA FOOTBALL	TEL
JIMMY CONNORS TENNIS	415
NHLPA HOCKEY 93	435
POWERMONGER	445
WORLD CLASS RUGBY	**495**
WWF II ROYAL RUMBLE	**495**

SUPER FAMICOM *

BATTLE MOBILE	545
BLUES BROTHER	545
COSMO POLICE GALIVAN	590
DRAGONBALL Z II	590
GP-1	545
FINAL FIGHT II	545
FIRST SAMOURAI	525
POP'N TWINBEE	490
RANMA 1/2 II	590
STREET FIGHTER II TURBO	TEL
SUPER AIR DIVER	545
SUPER FORMATION SOCCER II	**545**
SUPER FAMILY TENNIS	545
SEPTENTRION	**390**

MEGADRIVE (FR)

ANOTHER WORLD	375
AQUATIC GAMES	450
BOB	395
BUBSY	445
COOL SPOT	375
FATAL FURY	445
FLASHBACK	375
JUNGLE STRIKE	395
SHINNING FORCE	445
SONIC 2	299
SUNSET RIDERS	375
TINY TOONS	375
TORTUES NINJA	375
X MEN	375

MEGA CD (US)

BATMAN RETURNS	425
CHUCK ROCK	425
DRACULA	445
FINAL FIGHT	425
HOOK	425
JAGUAR XJ220	425
KRISS KROSS	445
NIGHT TRAP	445
SEWER SHARK	445
WOLFCHILD	425

Offres valables dans la limite des stocks disponibles - * **JEUX NECESSITANT L'ADAPTATEUR**

GENIAL ! *L'ADAPTATEUR SUPER NINTENDO* **150F.** *Pour l'achat d'un jeu 99F.*

BON DE COMMANDE A ENVOYER A CHRONOGAMES - BP 396 - 75365 PARIS CEDEX 08

BON A REMPLIR OU A RECOPIER

TITRES	PRIX
Port et emballage	+25F
TOTAL A PAYER	

Jeux envoyés par colissimo sous emballage carton

REGLEMENT : ☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ MANDAT LETTRE
☐ CONTRE REMBOURSEMENT +30F ☐ CARTE BLEUE
NUMERO _____
Date d'expiration _____ SIGNATURE

NOM _____ PRENOM _____
ADRESSE _____
_____ CODE POSTAL _____
VILLE _____ TEL _____

JE POSSEDE
☐ GAMEBOY
☐ MASTER SYSTEM
☐ MEGADRIVE
☐ NES
☐ SUPER NES
☐ SUPER FAMICOM
☐ AUTRE

P.ONE

Bleu -

Auchan Nice 06 - Auchan Aubagne, 06 - Games Cagnes, 06 - Espace Sajou, Annonay, 07 - Virus Millau, 12 - Leclerc Marseille, 13 - Virgin Megastore Marseille, 13 - Hypermedia Vitrolles, 13 - Printemps Angoulème, 14 - Carrefour La Rochelle Angoulins, 17 - Centre Leclerc Jonzac, 17 - Magiqueland Brives, 19 - Leclerc Beaune, 21 - Geant Casino Bourg de Péage, 26 - Rallye Luce, 28 - Leclerc Treboul Douarnenez, 29 - Conforama Aiguesvives, 30 - Boulanger Merignac, 33 - Le Jean Nicot Marsillargues, 34 - Leclerc Loches, 37 - Carrefour Isle d'Abbeau, 38 - Géant Casino St Etienne, 42 - Leclerc Chateaubriand, 44 - Game Over Nantes, 44 - Séquences News Nantes, 44 - Mammouth Gien, 45 - Tropic Mende, 48 - Continent Cherbourg, 50 - Leclerc Chalon sur Marne, 51 - Au Petit Prince Epernay, 51 - Hyper U Mayenne, 53 - Joueclub Nancy, 54 - Bigstore Auray, 56 - Espace Video Vannes, 56 - Zoom 2000 Anzin, 59 - Connection Dunkerque, 59 - Mammouth St Omer, 62 - Cora Clermont, 63 - Base 4 Pau, 64 - Auchan Perpignan, 66 - Jouetland Haguenau, 67 - Joueclub Paradise Strasbourg, 67 - Micro Point Illkirsch, 67 - Jouets Sibold St Louis, 68 -Hypermedia Mulhouse, 68 - Continent Vaulx en Velin, 69 - Mammouth Dardilly, 69 - Auchan Le Mans, 72 - Carrefour Chambery, 73 - Joueclub Albertville, 73 - Continent Cluzes, 74 - Mammouth Thonon, 74 - Score Games, 75005 Paris- Sub-Espace Le Havre, 76 - Leclerc Elboeufs, 76 - Boulanger Melun, 77 - Carrefour Rambouillet, 78 - Mammouth Coignières, 78 - Continent Puget, 83 - Cora Limoges, 87 - Conforama Auxerre, 89 - Cora Belfort, 90 - Joueclub Dourdan, 91 - Mammouth Val d'Yerres, 91 -BMC Antony, 92 - Jouet Le Jeu Reuil Malmaison, 92 - Jouetland Colombes, 92 - Continent Ormesson, 94 - Mammouth Osny, 95 - Continent st Brice, 95 - Leclerc Moisselles, 95 -

PRIX D'AMI

DISPONIBLE DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE.

14 rue du Temple
75 004 PARIS

Avenue du
Président Kennedy
02 200 SOISSONS

LA VALENTINE
C.C LA Valentine
117 rue de Traverse de la
Montre
13 011 MARSEILLE

Quartier de
Chantecouriol
26 000 VALENCE

Ste de Distribution de
l'Escalier
Rte de Louviers
27 110 LE NEUBOURG

Sodichar
3 rue de Gutemberg
28 600 LUISANT

PORTET/GARONNE

SOGARA
Bd de l'Europe
31 PORTET SUR GARONNE

Blenan SA
Domaine du Luc
Route de Bordeaux
33 850 LEOGNAN

Mammouth Chateauroux
Rte de Chartres
36 330 LE POINCONNET

GITEM

SARL Planet Son
Route d'Aix les Bains
38 ST CLAIR DE LA TOUR

1234 Avenue du
Vignau
Rocade Est
40 MONT DE
MARSAN

St NAZAIRE
ZAC de la
Fontaine au BRN
44 570 TRIGNAC

ANGERS ST SERGE

Bd G. Ramon
49 000 ANGERS

GAME OVER

19 rue St Julien
49 100 ANGERS

Rte de Pont a Mousson
RN 57
57 MOULINS LES METZ

CONFORAMA

CREIL

RN 16
60 740 ST MAXIMIN

LIEVIN
2 rue M. Lietard
62 800 LIEVIN

Bd St Jean
Angle rue Jules Verne
63 CLERMONT FERRAND

90 Rte du Général de Gaulle
67 300 SCHILTIGHEIM

Route du Rhin
BP 148
67 503 HAGUENAU

TRUST

29, rue aux Juifs
C C St SEVER
76 100 ROUEN

Centre Cial du Val Druel
76 200 DIEPPE

TOURVILLE

ZAC du Clos aux Antes
76 TOURVILLE LA RIVIERE

Centre Cial Villiers
77 195 DAMMARIE LES LYS

PONTAULT COMBAULT

RN 4
77 PONTAULT COMBAULT

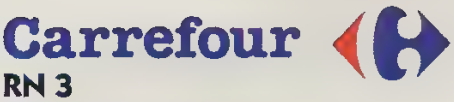
FRANCE PHOTO VIDEO

Ets Geudet Service et
Distribution
64 rue des 3 Cailloux
80 000 AMIENS

Avignon Nord
RN 542
ZAC du St Tronquet
84 130 LE PONTET

VILLABE
Rte de Villoison
91 814 CORBEIL Cedex

Bd de la Muette
95 140 GARGES LES
GONESSES



RN 3
77 410 CLAYE SOUILLY

VENTE PAR CORRESPONDANCE
RUE DE LA VOYETTE CENTRE DE GROS N°1
59 818 LESQUIN
Tel : (16) 20 87 69 55

LILLE
44, Rue de Bethune
Tel : (16) 20 57 84 82
4, Rue Faidherbe
Tel : (16) 20 55 67 43

STRASBOURG
6, Rue de Noyer
Tel : (16) 88 22 23 21

DOUAI
39, Rue St Jacques
Tel : (16) 27 97 07 71

LES MEILLEURS JEUX, AUX MEILLEURS PRIX !

Le scrolling vertical, une concession à la nouveauté.

Après Space Invaders, c'est au tour de Galaga de faire un détour sur Game Gear. Qui s'en plaindra ?

En matière de shoot them up, la Game Gear joue résolument dans un registre anticonformiste. Alors que les autres consoles s'affrontent à grands coups de R-Type et de Parodius, la portable couleur délaisse ces jeux pleins d'effets spéciaux pour des versions relookées de grands classiques. Ce n'est pas un mauvais choix : Super Space Invaders a démontré que ce genre d'essai s'adapte parfaitement à une console portable. Après l'ancêtre du shoot them up, c'est au tour de Galaga, un autre vieux de la vieille, de s'y coller.

GALAGA SE FAIT TIRER LA PEAU

Galaga n'est pas inconnu aux fans des salles obscures. Apparu au début des années 80, ce jeu a connu un succès fulgurant, au point qu'on continue encore, plus de dix ans après sa naissance, à le voir traîner dans certaines salles à l'usage de quelques adeptes indécrottables. Cette longévité vient en grande partie d'une action primaire mais excessive. Galaga 2 est bien plus une variation autour de ce thème qu'une copie conforme. L'action reste la même : un vaisseau, armé d'un laser tout simple et se déplacant uniquement sur la droite et la gauche, tire sur des escadrilles de vaisseaux spatiaux qui multiplient les mouvements les plus retors pour le surprendre. Mais, plutôt que de retranscrire telle quelle l'austérité du papi, le jeu incorpore de nombreuses améliorations apparues depuis dans les shoot them up : décors de fond, scrollings verticaux, décomposition du jeu en différents niveaux, boss, graphismes améliorés... Et bien sûr, on retrouve toujours le « galactic dancing », ce stage de bonus au cours duquel vous devez descendre le plus d'Aliens possible à un rythme soutenu.

Le galactic dancing, un niveau de bonus « typiquement Galaga ».

Les deux premiers niveaux sont la réplique exacte du Galaga d'antan.

UN PAN D'HISTOIRE À EMPORTER PARTOUT

Ce lifting de Galaga est une vraie réussite. Plus varié et toujours aussi bon à jouer, Galaga 2 est une valeur sûre. Bien entendu, on ne peut pas parler de jeu de l'année mais les vieux nostalgiques prendront vraiment leur pied en pouvant emporter partout ce classique qui a fait toutes ses preuves. Quant aux petits jeunots d'aujourd'hui, ils feraient bien d'y jeter un coup d'œil : à l'époque, on savait concocter de ces bons jeux ! Foi d'ancien combattant. ■

Papi Iggy, toujours vert.

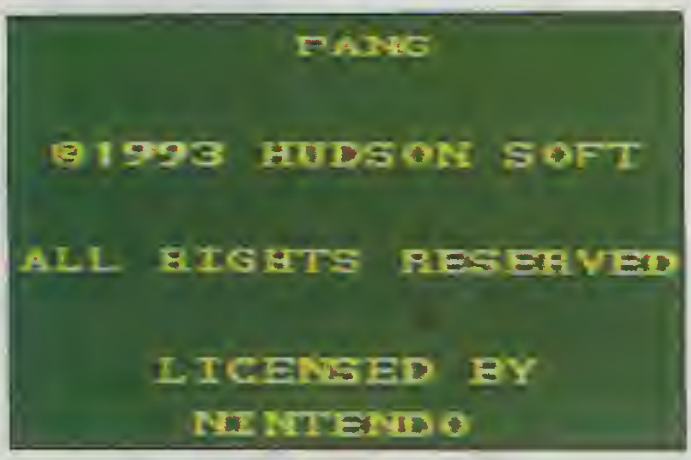
77%

GALAGA 2

- GAME GEAR
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 72 %
- Animation : 70 %
- Son : 72 %
- Jouabilité : 89 %
- Difficulté : 80 %
- Durée de vie : 80 %
- Player fun : 80 %

A B C D E F

LUDI GAMES
VAS-Y, COGNE !
Tes couteaux mortels et ton bazooka sont sortis ?
Tes prises de lutte, ajustées ?
Tes techniques de guérilla et de frappe, au point ?
Fighting Spirit
PRET, HÉROS ?
Ils sont 10, plus redoutables les uns que les autres.
Ils pratiquent chacun 20 coups mortels aux noms effrayants: le "Tonnerre Bleu", le "Coup du Papillon", le "Double Coup de Massue", le "Tacle Poudroyant"...
Si la peur te gagne, si des frissons te parcourent le dos, alors, va plutôt jouer à la poupée !
"Le Tonnerre bleu", effrayant, non ?
"Le Tacle foudroyant" est une spécialité de Vortz
Grâce au ralenti, revis en direct le coup du "Tranchant mortel"
SOS LUDI
36.15 LUDI GAMES
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION
JALECO



Déjà adapté sur de nombreuses machines, Pang, l'un des jeux les plus sympathiques que je connaisse, arrive enfin en version Game Boy. The « panard » !

Vous avez sans doute déjà entendu parler de Pang, non ? L'histoire de ces petits bonshommes qui tirent sur des boules jusqu'à ce qu'elles disparaissent est on ne peut plus excitante. Présent sur Super Nintendo et CD-Rom NEC, ce jeu a déjà emballé des milliers de personnes de par le monde (ceci n'est que pure spéculation, évidemment, mais je suis sûr que c'est effectivement le cas). Est-il aussi réussi sur la Game Boy ?

OUI ! (ENFIN PRESQUE)

Pas de surprise. Ce Pang ressemble aux deux autres. Vous commencez votre périple dans un pays puis, au fur et à mesure, vous avancez et parcourez ainsi la quasi-totalité du globe. Votre but est très simple. Chaque tableau dans lequel vous débarquez est habité d'une ou plusieurs bulles qui rebondissent en tous sens. Selon la physionomie des tableaux (présence de plate-forme, escalier, etc.), vous devrez agir d'une façon bien précise pour percer toutes les bulles et les réduire à néant. Pour ce faire, vous pouvez lancer une espèce de corde raide. Lorsqu'elle touche une bulle, elle la divise en deux. Et ainsi de suite, jusqu'à ce que les plus petites bulles indivisibles soient touchées et disparaissent. Pour vous aider, différents bonus descendront quelquefois du ciel : pistolet, bloqueur de temps, invulnérabilité...

Ah ! la grosse bulle va être touchée !

QUESTION DE TAILLE

Si Pang sur Game Boy conserve les qualités que l'on trouvait déjà dans les autres versions, il a tout de même un défaut : la visibilité. En effet, sur l'écran de la portable, les bulles qui vont et viennent de tous les côtés ont tôt fait de vous donner le tournis. On n'y peut rien, mais ce n'est pas pratique pour jouer. Ensuite, j'ai l'impression que mon petit bonhomme se déplace un peu trop lentement lorsqu'il grimpe ou descend une échelle. C'est peut être un détail mais croyez bien qu'il faut agir avec le plus de vitesse et de précision possible si l'on ne veut pas se faire rétamer. Enfin, ce ne sont que deux détails. Le jeu est encore réellement bon. De plus, on peut apparemment y jouer à deux avec le câble de liaison Game Boy. Ne disposant que d'une seule Eprom (version du jeu non encore commercialisée), nous n'avons pas pu le vérifier mais l'option existe... ■

Damned, vous êtes fait !

Chris, essaie de ne pas casser ses bulles, lui.

Tirez sur certaines plates-formes pour les faire disparaître

L'EST CONTENT QUAND IL GAGNE, LE P'TIT !

Scout toujours.

La tête à l'envers.

Déterminé.

Je ne l'ai pas déjà vu dans Dragonball, lui ?

82%

PANG

- GAME BOY
- Genre : shoot them up (?)
- Graphisme : 83 %
- Animation : 87 %
- Son : 90 %
- Jouabilité : 85 %
- Difficulté : 85 %
- Durée de vie : 80 %
- Player fun : 80 %

A B C D E F

TORTUES NINJA III

A COLLECTIONNER LES 150 STICKERS DU FILM N°3

EN VENTE CHEZ TON MARCHAND DE JOURNAUX

Ce n'est pas parce que les dessins animés et les BD de ce matou un peu spécial nous paraissent maintenant plutôt obsolètes que le félin est mort. Au contraire, les jeux vidéo lui donnent une nouvelle jeunesse !

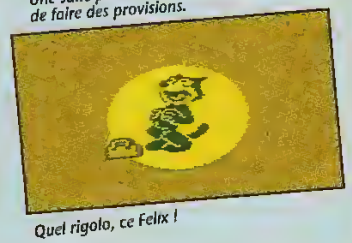
C'est vrai, ce sont les vieux qui s'intéressent encore à Felix. Pas les jeunes. Qu'est-ce qu'on peut bien en faire, nous, des aventures de ce chat ? En plus, pour son apparition dans le monde des consoles, il ne lui arrive rien d'original. Comme tous les autres héros « vidéotisés », il se fait piquer sa copine par le savant fou du coin et doit, dans un jeu de plate-forme des plus simples, lui courir après pour la récupérer. Ça devient lassant. C'est toujours la même rengaine. Et bien sûr, à chaque fois, qui c'est qui s'y colle ?

ON VA FAIRE COURT

Exactement, on va faire court. Pourquoi ? Pour deux raisons très simples. D'une part parce que j'ai voulu placer un maximum de photos sur cette page. Si je blablate trop, il y en a la moitié qui vont sauter. L'autre raison, c'est qu'il n'y a rien de spécial à dire sur ce jeu. Vraiment. Programmé par Hudson Soft, il a les mêmes qualités que BC Kid, sur la même console. Il est hyperjouable quoique beaucoup trop facile. Ce qui est intéressant avec Felix, c'est qu'il peut se retrouver dans tout un tas d'engins différents. Ça brise la monotonie. Les paysages traversés sont des plus variés (il y a cinq stages). Il y a différents ennemis (mais pas des tas) et quelques passages secrets qui permettent de faire le plein de bonus. Finalement, c'est un jeu à la réalisation impeccable, sans surprise, et qui ravira également les plus jeunes. ■

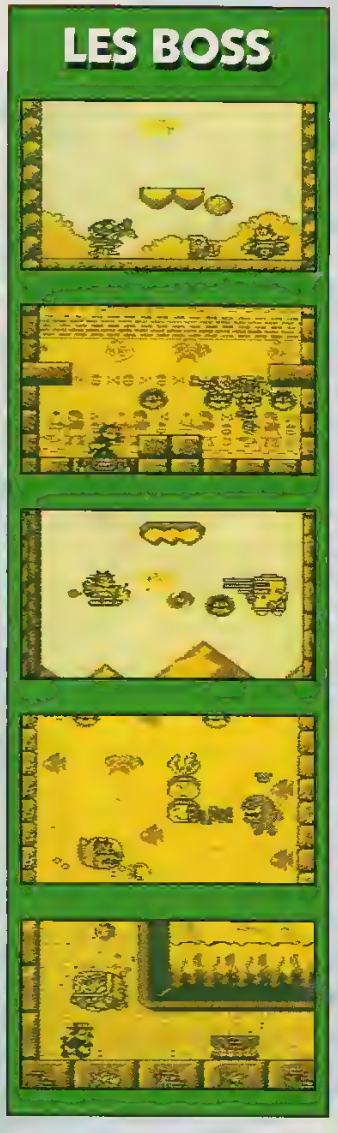
Chris, n'aime guère parler pour ne rien dire.

Une salle pleine de bonus : c'est le moment de faire des provisions.


Quel rigolo, ce Felix !

Sympa, le stage en Égypte.

LES BOSS



LES MOYENS DE LOCOMOTION

Parmi les nombreux engins que Felix peut emprunter, il y a le tank...

... la voiture à suspension très active...

... le vaisseau spatial...

... l'avion...

... la montgolfière...

... le dauphin. Et bien d'autres !

80%

FELIX THE CAT

- GAME BOY
- Genre : plate-forme
- Graphisme : 82 %
- Animation : 87 %
- Son : 80 %
- Jouabilité : 88 %
- Difficulté : 20 %
- Durée de vie : 40 %
- Player fun : 78 %

A B C D E F

“Tirez des bulles de chewing-gum sur les Z bleus pour obtenir de nombreuses vies supplémentaires.”

C’est le genre de conseil que vous trouverez dans Nintendo Player

Magazine officiel Nintendo, Nintendo Player, c’est 148 pages de plans complets, d’aides de jeux détaillées, de trucs et astuces sur les meilleurs jeux NES, Super Nintendo et Game Boy. **Inévitable** pour profiter au maximum de vos jeux du début à la fin !
EN VENTE CHEZ TOUS LES MARCHANDS DE JOURNAUX.

Nintendo Player est une publication de Média Système Édition, 19, rue Louis-Pasteur, 92513 Boulogne cedex. Tél : 41 10 20 30.
Service abonnement : Paris : (16) 44 69 26 26. Province 44 69 26 26.

Mais comment parviendras-tu à quitter ton jeu vidéo 5 minutes par jour ?

C'est très simple : pour cela, il te suffit de regarder du lundi au vendredi à 17 h 30, l'émission Player One, animée par Crevette. Lundi, les nouveautés, mardi, les tests (meilleures consoles, meilleurs jeux), mercredi, les previews, jeudi, les trucs et les astuces, vendredi, le top de la semaine et samedi, le best of. Encore bravo, en regardant Player One sur MCM, tu as gagné une vie encore plus passionnante !

DISPONIBLE SUR LE CABLE ET SUR CANALSATELLITE.

My chaîne musicale is française.

Young & Rubicam 93

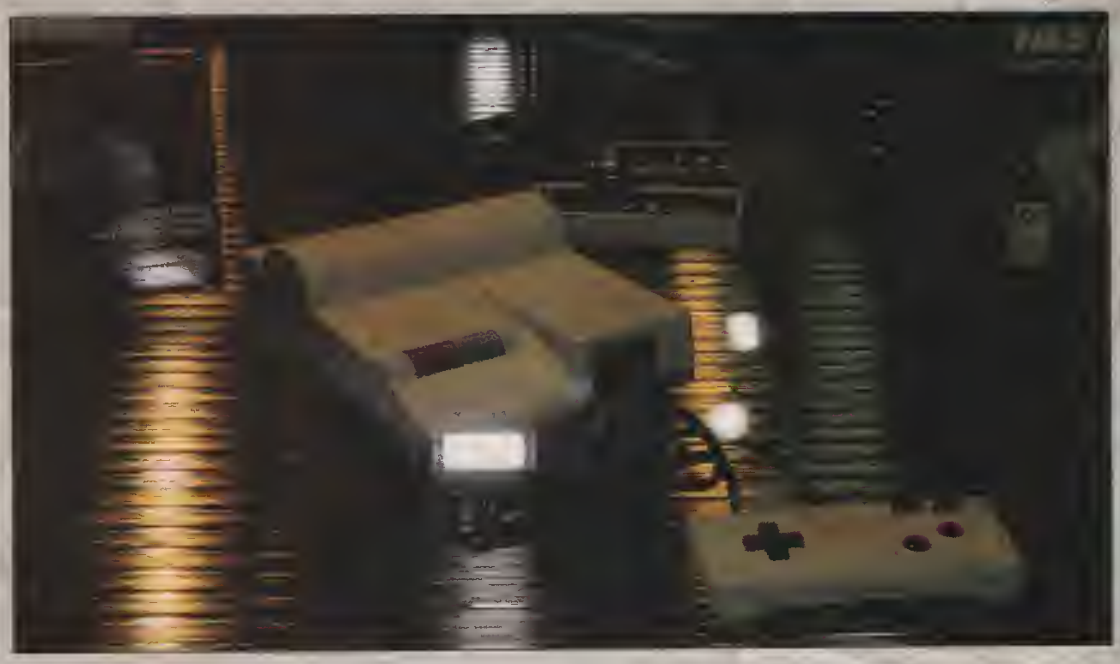
JEUX À GOGO À CHICAGO

Comme tous les ans au mois de juin, le Summer CES (Consumers Electronics Show) se tient à Chicago. C'est le plus grand salon mondial consacré à l'électronique grand public. À cette occasion, les éditeurs et les principaux constructeurs de consoles et de jeux vidéo se donnent rendez-vous pour présenter leurs nouveautés. Les reporters de *Player One* et de Télévisator 2 étaient également présents. Ils vous ont ramené une sélection des meilleurs jeux et quelques scoops en exclusivité. Suivez le guide, la visite commmence...

Reportage réalisé par Crevette et Pedro.

NINTENDO CHOPE LES CHICAGO BOULES !

Incroyable, malgré de très bons titres, Nintendo s'est fait bluffer par Sega ! Pour une fois, le meilleur jeu du salon ne venait pas de chez Nintendo ! Pire, Jurassic Park et Aladdin se sont révélés mieux adaptés sur Megadrive que sur Super Nintendo. Le coup est brutal pour le numéro un mondial qui sort de plus de dix ans d'hégémonie, et qui ne s'attendait pas à une pareille douche froide. L'enjeu a d'autant plus d'importance que l'ambiance du salon marque fortement les esprits des revendeurs et des distributeurs. Gageons que cette sonnette d'alarme aura été assez puissante pour réveiller le géant afin qu'il nous propose des jeux plus démoniaques au prochain CES. Preuve sera alors faite que la concurrence a du bon !

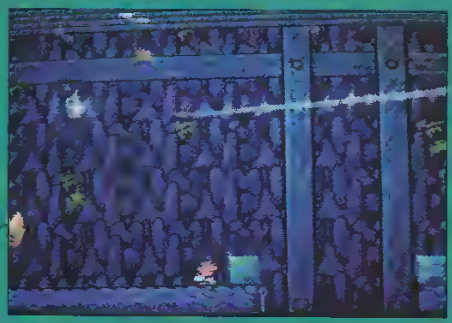


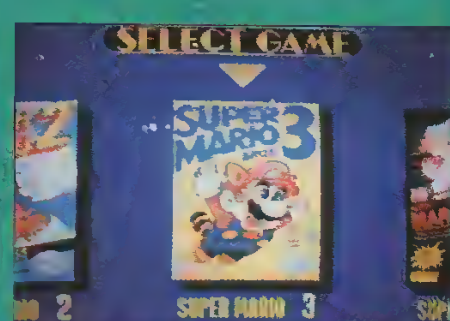
Nintendo sort la NES recarrossée aux États-Unis, mais elle arrive un peu tard, et le géant japonais risque d'avoir beaucoup de mal pour l'imposer. Du côté de Nintendo France, il n'est pas prévu que cette nouvelle NES soit distribuée sur notre territoire.

SUPER MARIO ALL STAR

Super Nintendo

Pour nous faire patienter jusqu'à la sortie du futur Super Mario V (qui, d'après les rumeurs, serait en cours de finition par maître Miyamoto lui-même), Nintendo nous offre une mégacompil destinée aux fans du plombier. L'idée de génie consiste à avoir regroupé, dans une seule cartouche de 16 mégas, les trois Super Mario de la NES, remis au goût du jour pour la Super Nintendo. Avec, en plus, un Mario bonus. Cela fait chaud au cœur de se trouver nez à nez avec Super Mario Bros I, II et III dans des graphismes en 256 couleurs. Ainsi, après la page de présentation, un menu vous demande de sélectionner l'une des trois boîtes digitalisées (que connaissent bien les possesseurs de NES). Nouveauté, il y a trois sauvegardes indépendantes pour chaque jeu. Sinon, le reste est identique. Chaque bloc est au même endroit que sur NES. Idem pour les options, les bonus et les warp zones. Mais ce n'est pas tout, car en plus de ces trois Mario, Nintendo a rajouté Mario Bros : The Lost Levels. Un remix de Mario I qui n'était sorti qu'au Japon, sur NES. On le retrouve dans cette compil Super Nintendo. Et Nintendo précise que The Lost Levels est spécialement destiné aux fans de Mario qui connaissent par cœur les trois Super Mario Bros. D'ailleurs, la difficulté a été tout spécialement affinée pour offrir le niveau le plus élevé jamais atteint sur un jeu mettant en scène le personnage de Mario... Voilà qui promet !





NINTENDO

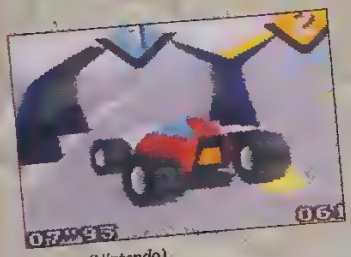
Le mot d'ordre chez Nintendo était de consolider l'image de marque des héros maison. Cela permettait surtout de dissimuler qu'il n'y avait pas grand-chose de nouveau à nous mettre sous la dent ! On attendait Super Mario V, on se contentera de la compil Mario All Star, de Mario and Wario pour la souris, de Yoshi's Safari pour le Super Scope et de Wario Land pour la Game Boy. Pourtant, ne vous y trompez pas, ces titres sont excellents même s'ils ne proposent que des formules déjà largement utilisées dans les précédents produits de Nintendo. Une faiblesse dont Sega bénéficiera pour s'imposer médiatiquement sur ce salon.

FX TRAX
(Super Nintendo)

FX Trax était sensé être le deuxième jeu à utiliser le Super FX. Nintendo présentait une version qui n'en était qu'à 40 % de sa finition. Mais vu la catastrophe, on se demande s'il ne vaudrait pas mieux qu'ils arrêtent les frais ! Il s'agit d'un jeu de voiture assez bizarre avec un véhicule du genre radio-commandé, qui se déforme dans les virages et qui évolue dans un décor en trois dimensions.

C'est d'une lenteur effroyable, les bords de la route sont désertiques et la jouabilité est vraiment mauvaise comparés aux critères de qualité habituellement requis chez Nintendo... Bref, on se demande ce que ce jeu va devenir *(voir photos pages suivantes)*.

FX Trax (Nintendo)



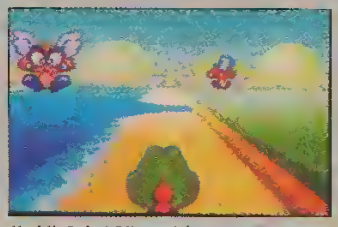
FX Trax (Nintendo)

MARIO AND WARIO (Super Nintendo)

Petit jeu très sympa, Mario and Wario est la copie d'un jeu français sorti sur micro-ordinateur il y a quelques années et qui se nommait Builderland. Là, Mario se déplace en aveugle car Wario (le double négatif de Mario) lui met un pot sur la tête. Cela se joue intégralement avec la souris. Son rôle : préparer le terrain pour que Mario franchisse allégrement les divers obstacles qui l'attendent.

YOSHI'S SAFARI (Super Nintendo)

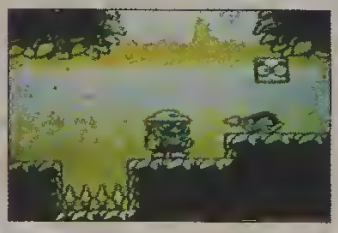
Allez, on prend les routines mode 7 de Mario Kart, on place la tête de Yoshi sur le bas de l'écran (pour donner l'impression que vous êtes sur son dos), on envoie des giclées de bêbêtes directement tirées des aventures de Mario (Koopa, Lakitu, etc.), et on en fait un super jeu de tir pour le Super Scope ! C'est facile, efficace, pas cher... et ça peut rapporter gros. Bravo ! monsieur Nintendo.



Yoshi's Safari (Nintendo).

Yoshi's Safari (Nintendo).

Mario and Wario (Nintendo).



Wario Land (Nintendo).

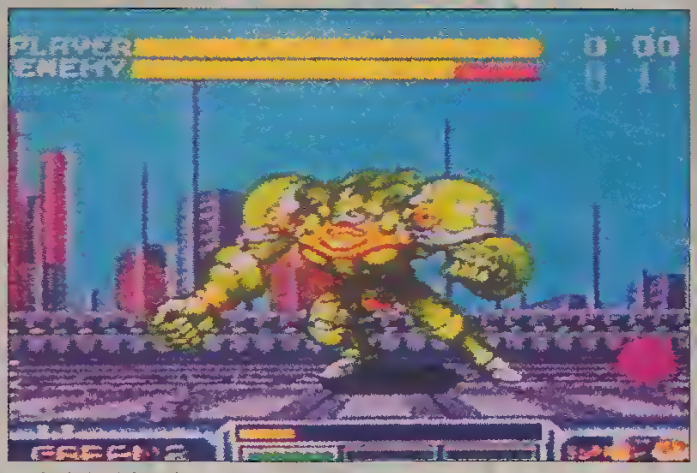
Wario Land (Nintendo).

WARIO LAND (Game Boy)

Ce jeu, en revanche, est une surprise. Alors que Super Mario Land II n'est sorti que depuis quelques mois, Wario Land pourrait se révéler bien meilleur ! Vous ne contrôlez plus ici Mario mais son double négatif, Wario ! Et ce qui est encore plus surprenant, c'est que la jouabilité est hallucinante alors que le sprite du personnage fait la moitié de l'écran. À coup sûr, un futur très gros hit pour la portable de Nintendo.

BATTLE CLASH II (Super Nintendo)

Il est vrai que le premier Battle Clash est passé un peu inaperçu (sauf chez *Player One*, voir le n° 29), alors qu'il s'agissait d'un jeu fabuleux qui donne vraiment toute son utilité au Super Scope. Ainsi, nous ne nous plaindrons

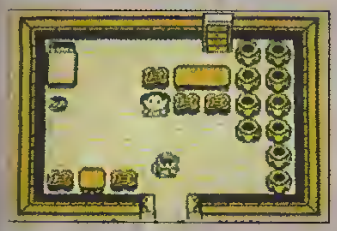


Battle Clash II (Nintendo).

Battle Clash II (Nintendo).

pas de l'arrivée d'un second épisode, avec encore plus de robots et de nouvelles armes. De quoi blaster pendant les longues soirées d'hiver.

ZELDA
(Game Boy)
On vous l'annonce depuis le CES de Las Vegas en janvier dernier... et bien en revoici une photo pour vous signaler qu'il vient enfin de sortir aux États-Unis, et qu'il suivra en Europe vers la fin de l'été.


Zelda sur Game Boy (Nintendo).

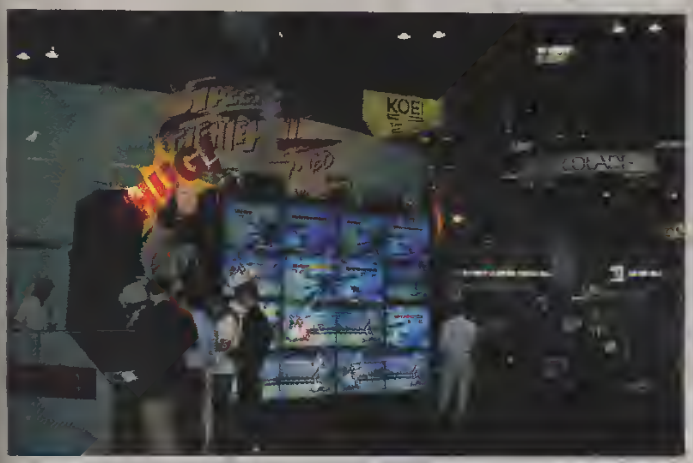
Zelda sur Game Boy (Nintendo).

CAPCOM EN EFFERVESCENCE !

L'éditeur culte du monde des jeux vidéo est doublement en effervescence. D'abord, parce qu'il lance deux nouveaux Street Fighter II (sur Megadrive et sur Super Nintendo). Ensuite parce qu'Aladdin sur Super Nintendo est nettement plus faible que celui dévoilé par Virgin sur Megadrive (voir la partie Sega). Du coup, le jeu est remis en chantier. Ils ont les nerfs, les Capcom boys !

STREET FIGHTER II' TURBO
(Super Nintendo)
Plus connue sous le nom de Hyper Fighting, cette nouvelle version ravira les fans du plus fabuleux des jeux de baston de l'histoire. Couchée sur une cartouche de 20 mégas (la première de cette taille sur Super Nintendo), elle offre enfin la possibilité de se battre contre les quatre boss de fin. Mais ce n'est pas tout : le mode « turbo » dope les personnages de façon vraiment spectaculaire. De plus, il y a de nouveaux coups (mais oui, c'est possible !). Ainsi, par exemple, Chun Li lance des boules de feu. Ça va encore faire un malheur !

MEGAMAN X
(Super Nintendo)
Voici plus de trois ans que l'on voit défiler les Megaman sur NES, sans en apercevoir le moindre bout du nez sur Super Nintendo. Alors, comprenez notre joie quand on l'a enfin découvert sur le stand Capcom.
Et je peux vous dire qu'il est parfaitement à la hauteur de nos espérances, principalement au niveau de la jouabilité, qui a été particulièrement soignée. Nous aurons l'occasion de vous en reparler d'ici sa sortie française (*voir photos pages suivantes*).



Street Fighter II' Turbo (Capcom) sur Super Nintendo.

Street Fighter II' Turbo (Capcom) sur Super Nintendo

Street Fighter II' Turbo (Capcom) sur Super Nintendo.

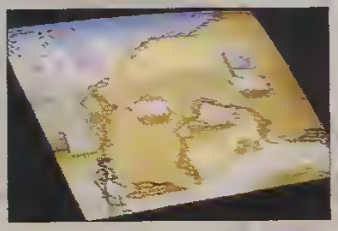
Street Fighter II' Turbo sur Super Nintendo (Capcom).

Megaman X (Capcom) sur Super Nintendo.

Megaman X (Capcom) sur Super Nintendo.

ALADDIN
(Super Nintendo)

C'est par ce jeu qu'est venue la tempête. Tiré du nouveau dessin animé de Disney qui sort à la rentrée, l'Aladdin de Capcom ressemble en de nombreux points au Mickey : The Magical Quest que vous connaissez tous sur Super Nintendo. Certes, c'est très beau, mais bien peu original face à celui développé par Virgin avec les animateurs de Disney, pour la Megadrive. Du coup, comme je l'ai signalé plus haut, il est vraisemblable qu'il reparte en développement pendant quelque temps. Capcom ne baissera pas les bras devant un éditeur occidental ! Pour le reste, on pouvait apercevoir Final Fight II et Goof's Troop sur Super Nintendo, ainsi qu'un nouveau Megaman, le numéro 3, sur Game Boy.



Une photo volée (c'était interdit !) d'Aladdin sur Super Nintendo (Capcom) !

KONAMI

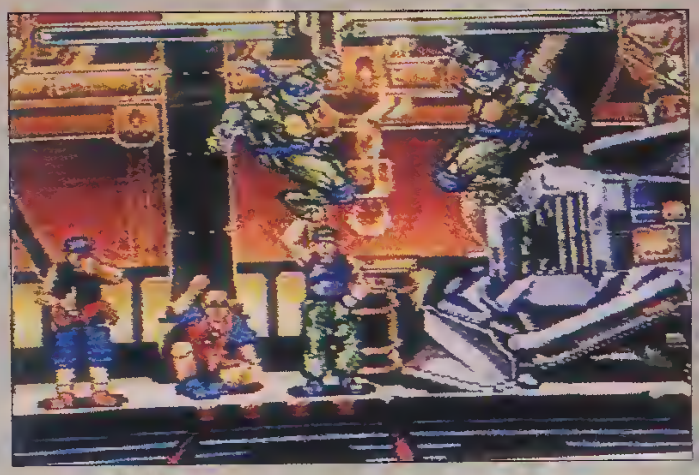
Konami ne présentait pas beaucoup de nouveautés sur Super Nintendo, leurs titres de Noël n'étant pas encore tout à fait prêts. On pouvait néanmoins admirer Ninja Turtles Fighting, qui n'est autre qu'un jeu de baston fortement inspiré de Street Fighter II et qui met en scène les Tortues Ninja... Incroyable, non ? Pour ceux qui raffolent des petites infos croustillantes, sachez qu'un nouveau Castlevania, Rocket Knight Adventure, et Lethal Enforcement sortiront dans les mois à venir sur Super Nintendo. Sans oublier Super Tiny Toon 2 qui est déjà bien avancé.

HUDSON SOFT

Hudson présentait une démo redoutable de leur prochain méga-hit : Beauty and the Beast (La Belle et la Bête) sur Super Nintendo. Les graphismes sont vraiment impressionnants, à tel point que notre rédac chef en est tombé à la renverse... Quant à moi, j'ai été particulièrement ému par Inspecteur Gadget, toujours sur Super Nintendo, qui rappellera de très bons moments aux fans du dessin animé.

ACCLAIM

Acclaim présentait une véritable bombe. En effet, son adaptation de la borne d'arcade de Mortal Kombat est si réussie sur Super Nintendo qu'il est difficile de voir la différence. Les graphismes sont parfaitement identiques, le sang en moins (Nintendo oblige), et la jouabilité est à la hauteur du reste. Bref, encore un titre qui va faire un carton dans les chaumières. On pouvait aussi admirer le sublime Alien 3 sur Super Nintendo, et une simulation de basket réussie, du nom de NBA Jam. Sans oublier Crash Dummies qui met en scène les mannequins utilisés par les constructeurs automobiles pour les crash-tests.



Ninja Turtles Fighting (Konami).

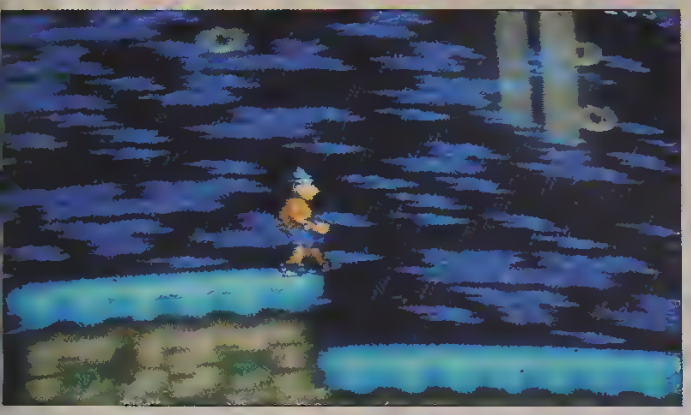
Ninja Turtles Fighting (Konami).

Beauty and the Beast (Hudson Soft).

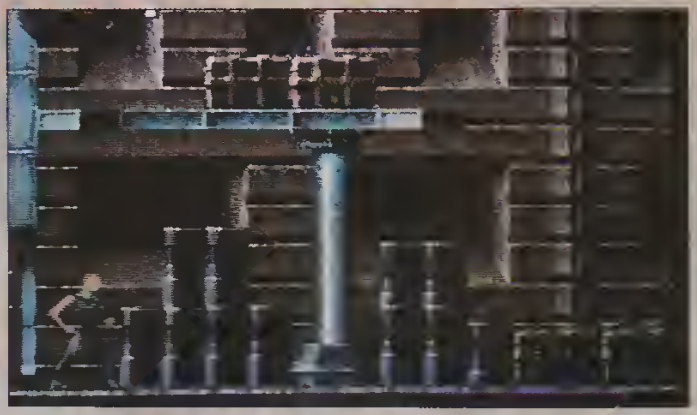
Mortal Kombat sur Super Nintendo (Acclaim)..

Beauty and the Beast (Hudson Soft).

Mortal Kombat sur Game Boy (Acclaim)..



Inspecteur Gadget (Hudson Soft).



Alien 3 (Acclaim)

NBA Jam (Acclaim).

Super Crah Dummies (Acclaim).

INTERPLAY

Interplay, comme d'habitude, décroche la palme de l'originalité. Tout d'abord, avec Rock'n Roll Racing dont on vous parle depuis un bout de temps et dont on ne se lasse pas. Ensuite, avec une nouveauté assez incroyable du nom de Claymate Fighter, une sorte de Street Fighter II burlesque, avec des personnages en pâte à modeler ou en Chamallow ! Graphiquement, c'est assez étonnant, avec des sprites énormes, et la jouabilité semble tout à fait correcte. Un titre qui pourrait faire parler de lui...

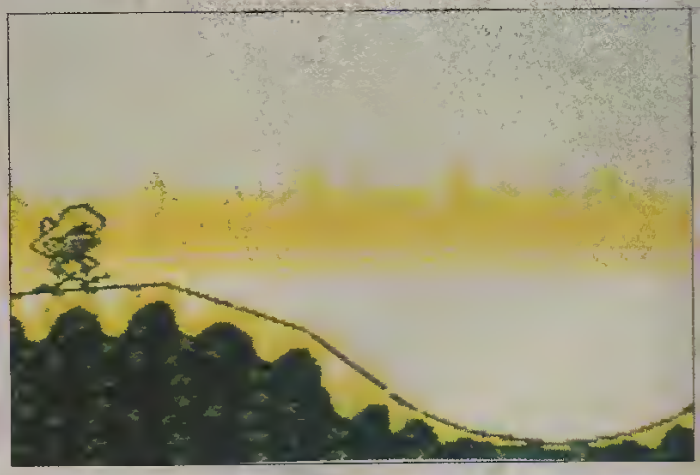
SUNSOFT

On termine par Sunsoft qui, comme d'habitude, propose toujours des trucs sensas, notamment avec une adaptation redoutable de Bugs Bunny. En la regardant, on a carrément l'impression de voir un épisode du dessin animé. On notera aussi Speedy Gonzales sur Game Boy, hyper bien réalisé, ce qui fait chaud au cœur des fans de la souris mexicaine. Signalons

Claymate Fighters (Interplay).

Bugs Bunny (Sunsoft)

Rock'n Roll Racing



Speedy Gonzales (Sunsoft).

Bugs Bunny (Sunsoft).

Daffy Duck (Sunsoft).

également la venue de Daffy Duck sur Super Nintendo avec un jeu qui est super classe.

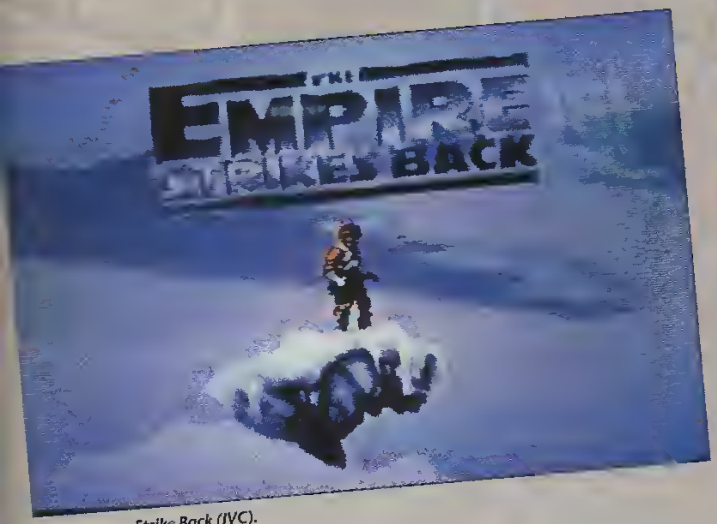
JVC

JVC ne présentait qu'un produit réellement intéressant, mais quel produit ! Ce n'est autre que Super Empire Strike Back, la suite du redoutable Super Star Wars, toujours développé par Lucasfilm. D'après ce que l'on a vu, cette suite est partie pour rencontrer le même succès que celui du précédent épisode. Que vous soyez fan de *La Guerre des étoiles* ou non, ce sera dur de résister.

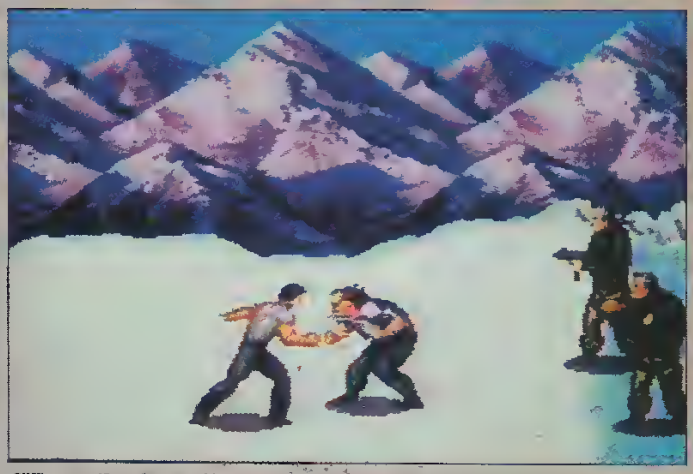
SONY IMAGESOFT

Qui a dit que Sony est favorisé ! Ses deux prochains titres sur Super Nintendo ne sont autres que deux des trois plus grands films de l'année : *Cliffhanger*, le nouveau Stallone, et *Last action hero*, le film tant attendu de Schwartzenegger !

Last Action Hero (Sony Imagesoft).



Super Empire Strike Back (JVC).


Cliffhanger (Sony Imagesoft).

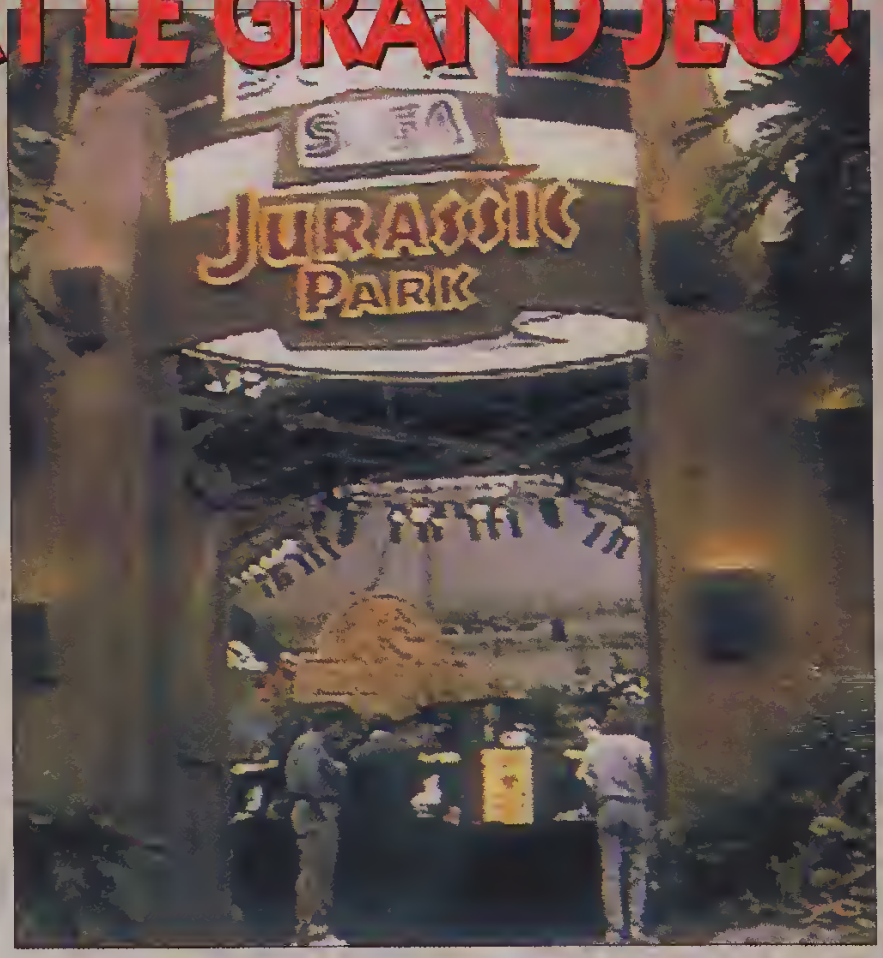
LA SUPER NINTENDO ET LA MEGADRIVE EN RELIEF !

Jim Power en relief grâce à Loriciel !

Ce miracle technologique nous vient de Loriciel, l'un des rares éditeurs français. Ils ont mis au point une astuce de programmation fabuleuse qui permet d'obtenir, sans aucun ajout sur la console, des jeux en relief avec de simples lunettes en carton (presque les mêmes que celles qui servent à voir les films ou les illustrations en relief). Pour l'instant, ils n'ont développé qu'une version de Jim Power, mais il est possible qu'ils en produisent plusieurs autres. Le plus incroyable, c'est que même sans les lunettes, le jeu semble tout à fait normal ! On félicite donc Loriciel qui a mis au point ce système si étonnant qu'une grande partie des principaux éditeurs japonais s'est déplacée pour admirer leur trouvaille. En espérant que cela soit commercialisé rapidement.

SEGA SORT LE GRAND JEU !

Pour la première fois de l'histoire du CES, Sega s'est imposé à Nintendo dans l'esprit des visiteurs du salon. Et cela grâce à trois grands jeux et une vaste opération de marketing. Premier coup de pilon, la présentation d'Aladdin sur Megadrive, un jeu réalisé par Virgin en collaboration avec Disney, qui laisse tout le monde bouche bée. À côté, l'Aladdin de Capcom sur Super Nintendo (bien que superbe) semble obsolète. Second coup de matraque, le Jurassic Park sur Super Nintendo, annoncé par Ocean, se révèle nettement moins intéressant que celui de Sega pour la Megadrive. Ajoutez à cela un stand voyant (avec des gâteries comme les bornes d'arcade de Sonic et de Virtua Racing), un très bon Street Fighter II', ainsi qu'une présentation restreinte de réalité virtuelle sur Megadrive (visible uniquement sur invitation), et l'on s'impose comme le grand vainqueur de cette édition 93 du Summer CES ! Une situation qui bouscule la domination de Nintendo sur le CES depuis plus de dix ans. On peut donc louer le dynamisme de Sega qui a certainement réveillé l'autre géant, qui s'endormait peut-être un peu trop sur ses lauriers.



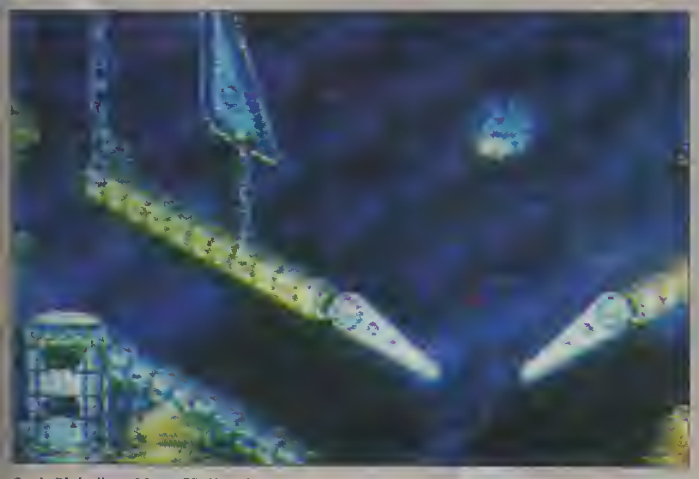
Après le flop d'Art Alive, Sega remet ça avec un nouveau programme de dessin. Cette fois, il pourra s'utiliser avec la souris que va bientôt lancer Sega.

SILPHEED
(Mega CD)
Pour Sega c'est LE grand jeu du Mega CD. Et c'est vrai qu'après l'avoir vu, on est quelque peu impressionné. Silpheed est original parce qu'il s'agit d'un shoot them up tout à fait classique, avec des décors en 3D. Seul problème : si les décors sont particulièrement réussis, ils sont en 3D précalculée. Autrement dit, ils ont été réalisés en 3D sur un ordinateur très puissant puis repassés en 2D sur Mega CD.
Il est donc impossible de changer de direction pour contourner les objets en « 3D ». C'est comme si vous aviez un parchemin qui se déroulait sous votre vaisseau, avec de beaux dessins en relief. Cela dit, à voir, c'est quand même assez bluffant !

Silpheed sur Mega CD (Sega).

SONIC PINBALL
(Mega CD)
Le prochain Sonic ne tournera pas sur CD et ne s'appellera pas Sonic 3 mais plutôt Sonic Pinball. Et comme vous l'aurez sans doute compris, il s'agit d'un flipper sur Megadrive. La seule différence, c'est que la boule d'acier est remplacée par Sonic. Présenté sur une bande vidéo, il est de ce fait assez difficile de se faire une idée de ce que cela va donner une fois terminé.

JURASSIC PARK
(Megadrive)
Les concepteurs de Sega ne se sont pas pris la tête, ils ont choisi la solution la plus simple pour adapter *Jurassic Park* sur Megadrive... Et bien leur en a pris ! Plutôt que de chercher la complexité, ils nous ont pondu un petit jeu de plate-forme classique, très sympa et parfaitement dans le ton du film. Détail rigolo, on peut choisir de jouer le rôle de l'un des personnages du film, ou de l'un des dinosaures ! Bref, on attend avec impatience la sortie du film et du jeu vidéo.


Sonic Pinball sur Mega CD (Sega).

Jurassic Park sur Mega CD (Sega).

LE MEGA CD NE JOUE PAS LE JEU !

À l'exception des titres dont nous vous parlons dans ces colonnes, la plupart des jeux Mega CD présentés sur ce salon nous ont un peu laissés sur notre faim. Ce qu'il y a de plus remarquable avec la production sur le CD Sega, c'est que les jeux proposés n'ont pas l'apparence de ce que nous avons l'habitude de voir. Il s'agit généralement de produits basés sur des séquences vidéo digitalisées qui laissent finalement assez peu de place à l'interactivité. Est-ce une véritable tendance et devrons-nous nous habituer à ce genre de production ou est-ce plutôt une sorte de vitrine présentant les possibilités techniques de cette nouvelle machine ? Pour en savoir plus, je vous conseille de lire attentivement le reportage réalisé par Crevette et José qui sont allés aux États-Unis visiter les studios de développement que Sega et Virgin dédient au Mega CD.

JURASSIC PARK (Mega CD)
Autant la version cartouche est réussie, autant la version du Mega CD est étrange. Mis à part les innombrables extraits du film digitalisés, le reste n'a aucun intérêt. Le jeu est statique, les graphismes peu attrayants et la réalisation générale fait plus penser à une démo qu'à un vrai jeu. Enfin, il faudra tout de même attendre qu'il soit totalement terminé pour le tester avant d' émettre un avis définitif.

TOE JAM AND EARL 2 (Megadrive)
Les deux personnages les plus délirants de la Megadrive reviennent en force dans un nouvel épi-

Jurassic Park sur Mega CD (Sega).

Toe Jam and Earl 2 sur Mega CD (Sega).

SEGA ET RÉALITE VIRTUELLE : LES BALBUTIEMENTS !

Au fond du stand Sega trônait un petit espace fermé surmonté de l'appellation Sega VR (Virtual Reality pour ceux qui n'auraient pas connecté). Annoncé depuis le CES précédent, on savait, sans trop y croire, que Sega planchait sur un tel système pour la Megadrive. Voilà donc de quoi exciter notre curiosité. C'est en approchant d'un peu plus près que l'on s'est rendu compte qu'un immense cerbère montait la garde près de l'entrée et qu'un panneau placé juste à côté de lui portait la mention « sur invitation seulement » (« on invitations only » en vo !). Alors, comme ce n'est pas le genre de truc à nous décourager au contraire, on a fait jouer toutes nos relations pour pénétrer dans cet antre obscur. Cela fait, on s'est retrouvé avec un masque sur la tête, des écrans LCD miniatures devant les yeux, à contempler une étendue désertique, très réaliste dans son dépouillement, au goût et à la couleur des premiers jeux sur Master System. Mais non, cela venait bien d'une Megadrive. Effectivement, quand on bougeait la tête, il y avait bien comme un léger tressaillement à l'écran, mais pas de quoi recréer un univers synthétique. Bref, Sega n'est pas prêt de commercialiser le système VR. Mais, si ce n'est pas exploitable pour l'instant, cette démonstration prouve que Sega est sur le coup et prépare l'avenir !

Le casque non-virtuel de Sega VR !

STREET FIGHTER II' (Megadrive)

Depuis le temps que cette fameuse version Megadrive de Street Fighter II était annoncée, on désespérait d'en voir la moindre image. Mais ça y est, SF II' Megadrive a fait sa grande apparition à Chicago. Certes, elle n'est pas achevée et il n'était possible de jouer qu'avec deux personnages (Ryu et Ken). On peut vous dire d'ores et déjà que c'est une réussite. L'éditeur japonais a parfaitement contourné les limites de la machine pour nous offrir une adaptation très proche de l'arcade. À cette occasion, signalons que Sega présentait, pour la première fois, le fameux paddle six boutons qui permettra d'exploiter pleinement SF II. Que les possesseurs de l'ancien paddle se rassurent, il sera toujours possible d'y jouer. Quant au jeu lui-même, il s'agit d'une retranscription fidèle de Street Fighter II Champion Edition, avec la possibilité de combattre les quatre boss de fin de jeu (Balrog, Vega, Sagat et Bison). Dernière précision, la date de sortie est reportée au mois de janvier car Capcom a décidé de changer quelques petites choses, et notamment de passer la cartouche de 20 mégas initialement prévus à 25 mégas... Ça promet !

sode très prometteur. Fini le principe de jeu bidon qui nous avait déçus dans le premier, cette fois on a droit à un bon petit jeu de plate-forme. En prime, si on se réfère aux graphismes colorés, on peut également avoir une bonne surprise.

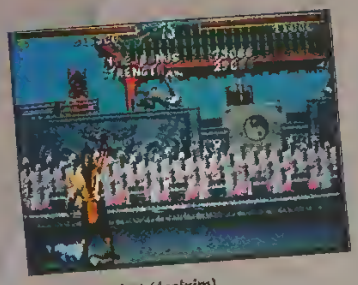
HULK (Megadrive)
Les possesseurs de Megadrive vont avoir la chance d'incarner David Banner dans les aventures de l'incroyable Hulk. En voici une photo en exclusivité pour que vous ne soyez pas vert de rage.

Hulk sur Megadrive (Sega)

VIRGIN GAMES

LE LIVRE DE LA JUNGLE (Megadrive)
Aux côtés d'Aladdin, Virgin Games présentait, toujours adapté d'un dessin animé de Disney, Le Livre de la Jungle. Dans la lignée des Mick et Mack as the Global Gladiators et autres Cool Spot, ce jeu très mignon et particulièrement bien réalisé permettra à beaucoup de retrouver l'ambiance chaleureuse du film d'origine.

Le Livre de la Jungle sur Megadrive (Virgin Games).


Mortal Kombat (Acclaim).

ACCLAIM

Sur Megadrive aussi, Mortal Kombat s'annonce comme une véritable réussite. Certes les graphismes sont un peu moins précis que sur la version Super Nintendo, mais le jeu n'en reste pas moins fidèle. Et là, toute la fureur sanguinaire est intacte, puisque les giclées d'hémoglobine ne sont pas censurées. C'est sauvage et c'est beau... (Tiens, ça me rappelle quelque chose, ça !)

KONAMI

Sa venue dans le monde Sega se confirme par une nouvelle série de titres pour la Megadrive. Rocket Knight, dont la sortie est imminente, paradait plus que jamais. Mais il n'était pas seul, puisque Konami a créé la surprise en présentant le premier Castlevania pour Megadrive. Il est encore en développement, mais il semble qu'il ne soit pas à la hauteur des autres versions.
Ce n'est pas tout car Konami présentait son premier titre sur Mega CD : Leathal Enforcement, l'adaptation de sa dernière borne d'ar-

VIRGIN GAMES : ALADDIN PLUS FORT QUE TOUT !

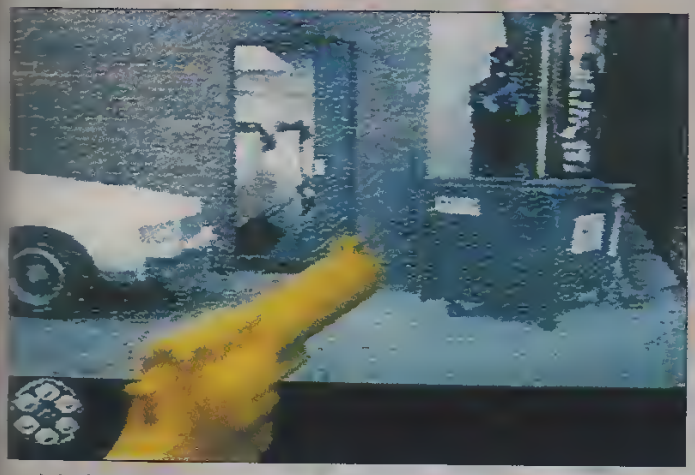
LE jeu du salon, le voici. Lancé au cours d'une fastueuse cérémonie avec des danseurs, des effets spéciaux et les interventions remarquées du président-directeur général de Virgin ainsi que du président des studios Walt Disney, Aladdin sur Megadrive a véritablement secoué le salon comme un gigantesque séisme. Pourquoi tant d'effusions sur un titre qui aurait pu n'être qu'un vulgaire jeu de plate-forme de plus ? Tout simplement parce que Virgin Games a eu une idée de génie (il faut croire qu'ils ont frotté la lampe très fort !). Plutôt que d'acheter la licence d'Aladdin à Disney et de le développer dans leur coin, ils se sont associés à Disney. Ainsi les cartoonistes de Disney ont dessiné et animé tous les sprites selon les techniques qu'ils utilisent habituellement pour le dessin animé. Le résultat est incroyable, les mouvements et les attitudes du héros sont proprement supéfiants. Et comme il y a des tonnes de trouvailles, que les levels sont tous différents, qu'il y a beaucoup d'humour et que le tout semble très jouable, il y a toutes les chances pour que cela devienne LE jeu de référence sur la Megadrive. Encore une fois, nous auront largement le temps d'en reparler.

Castlevania sur Megadrive (Konami).

Leathal Enforcement sur Mego CD (Konami).

Rocket Knight Adventure sur Megadrive (Konami).

James Pond 3 sur Megadrive (Electronics Arts).



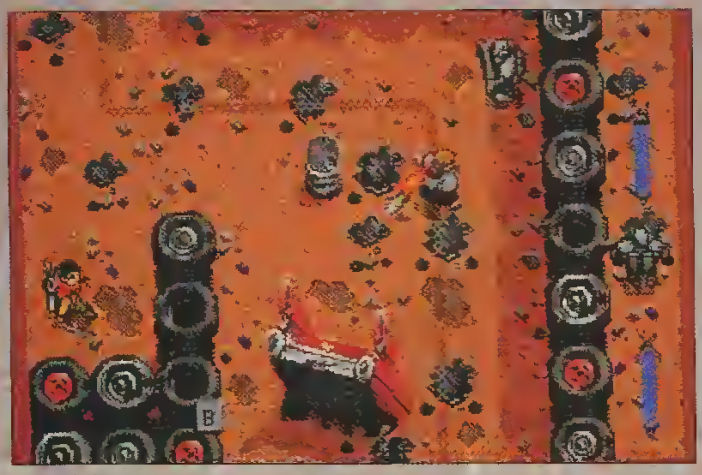
Leathal Enforcement sur Mega CD (Konami).

B.O.B. sur Megadrive (Electronics Arts).

cade. Cela se joue avec un phaser identique à celui de l'arcade qui devrait être vendu avec le jeu. C'est pas mal, mais réservé uniquement aux fans des jeux du type Operation Wolf.

ELECTRONIC ARTS

Chez Electronic Arts, on est encore sur la sortie ravageuse de Jungle Strike. On pouvait néanmoins voir quelques titres inédits. Ainsi James Pond 3, revient nous voir pour un troisième tour de chant. Ça commence peut-être à faire beaucoup, mais on attendra de l'avoir vu plus sérieusement pour le confirmer ou l'infirmer. On passe sur B.O.B. et sur Super Baseball 2020 que l'on connaît déjà sur Super NES, pour vous signaler rapidement des jeux encore inconnus au bataillon comme Technoclash, Hauting Starring



Technoclash (EA).

La 3DO version Panasonic (Matsushita).

Polterguy, General Chaos ou Blades of Vengeance.

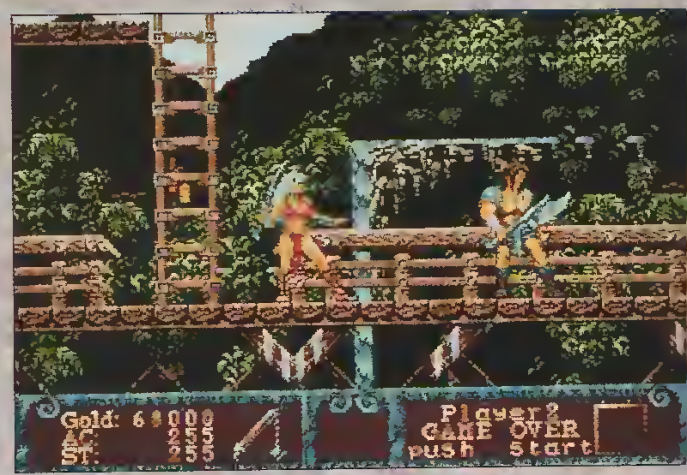
3DO

La nouvelle machine « interactive » de Matsushita, Warner et Electronics Arts était de nouveau présente sur le CES. Et si les démos prennent forme, on remarquait qu'il n'y avait toujours aucun jeu terminé ou parfaitement jouable, alors que la date de lancement est prévue pour octobre aux États-Unis. Des grands titres annoncés, comme Road Rash, Jurassic Park, Mac Dog Mac Cree, mais rien de concret. Bref, cette nouvelle venue, architecturée autour d'un processeur Risc 32 bits et d'un lecteur CD, nous laisse plus que jamais dans l'expectative. De plus, son prix n'est toujours pas défini (mais il pourrait être assez élevé) et la sortie en Europe n'est pas prévue avant fin 94. D'ici qu'ils sortent d'un CDI bis, y a qu'un pas !

Hauting Starring Polterguy sur Megadrive (EA).

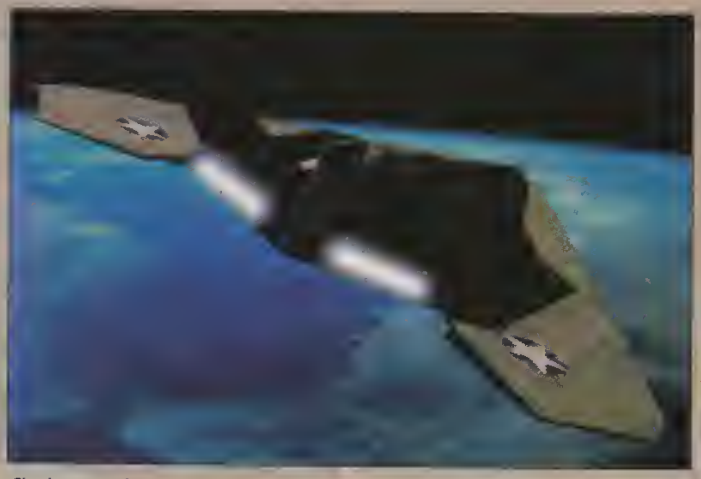
Road Rash sur 3DO.

General Chaos sur Megadrive (EA).



Blades of Vengeance sur Megadrive (EA).

Mac Dog Mac Cree sur 3DO.



Shockwave sur 3DO.

Jonh Madden Football sur 3DO.

Worldbuilders sur 3DO.

CHICAGO EN DIRECT SUR TÉLÉVISATOR 2

À l'occasion du CES de Chicago, les équipes de *Player One* et de Télévisator 2 ont réalisé plusieurs sujets qui seront diffusés tout au long de l'été sur France 2. Certains de ces reportages contiennent de véritables scoops, comme les premières images d'Aladdin et de Street Fighter II' sur Megadrive que nous sommes les seuls à avoir pu filmer, et croyez-nous, ça n'a pas été facile. Mais le résultat en valait la peine, puisque vous pourrez découvrir, en avant-première et en exclusivité mondiale, certains jeux. Pour vous aider à ne pas rater les meilleures séquences que nous vous avons préparées, voici un petit planning des prochaines diffusions de Télévisator 2 pendant cet été :

Chaque samedi matin de 10 h 05 à 11 h 30 du 26 juin au 17 juillet
et de 10 h 05 à 12 h 30 du 24 juillet à fin août.
Spécial Astérix le 10 juillet.
Spécial Tortues Ninja le 17 juillet.
Premier reportage Chicago le 24 juillet.
Super dossier Megadrive et Super Nintendo le 14 août.
Dossier Mega CD le 21 août.

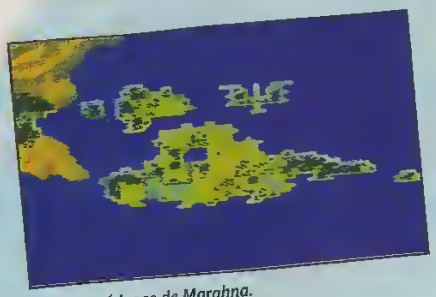
Actraiser

SUPER NINTENDO

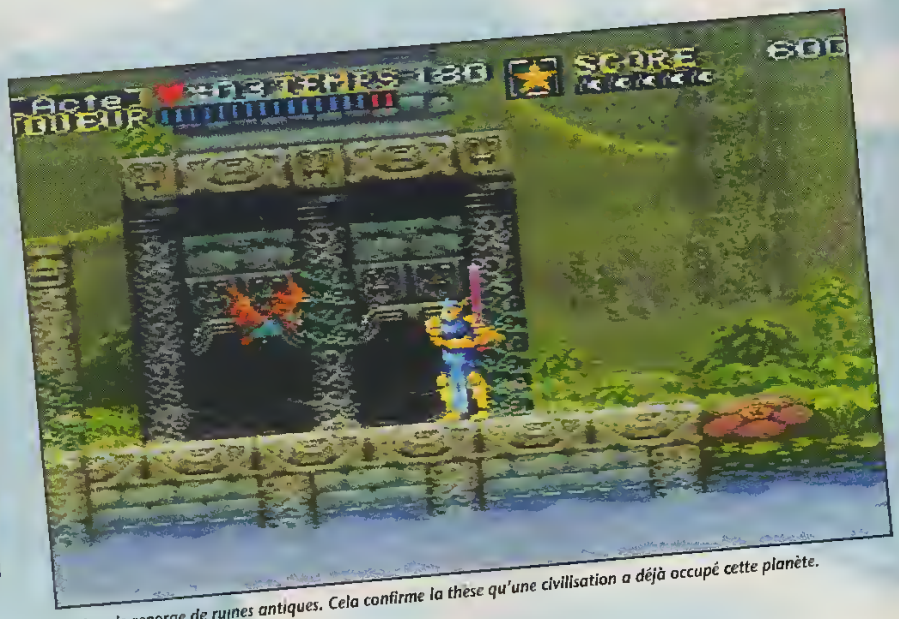
seconde partie

En tant que dieu, vous devez combattre le chaos et soutenir votre peuple. Suite et fin du jeu le plus mégalo qui ait jamais été édité sur console.

Le mois dernier, la rubrique des « Plans et astuces » s'achevait sur l'exploration et la fermeture de la pyramide de Kasandora. Après la pacification du territoire, le peuple qui l'occupe atteint le niveau d'évolution maximal. Il ne reste donc plus qu'à attendre que le développement de la population arrive à son terme. Malheureusement, le destin en a décidé autrement. Une épidémie de peste décime votre peuple, interdisant tout accroissement de la population. Juste avant cette épidémie, le prêtre de Kasandora vous remet une tablette antique en forme d'oiseau... Notre aide de jeu va reprendre à ce stade de la partie.



Une vue aérienne de Marahna.



La jungle regorge de ruines antiques. Cela confirme la thèse qu'une civilisation a déjà occupé cette planète.

ACCROISSEMENT DÉMOGRAPHIQUE

[illegible] de vos sujets. À ce moment de la partie, vous devrez [illegible] un tremblement de terre. Revisitez chaque territoire [illegible] avant de vous lancer dans la destruction tous [illegible]. En effet, pendant le tremblement de terre, [illegible] sont détruites. Il faut savoir que Dieu détruit [illegible] environnement. Pour la beauté du paysage [illegible] si la population en prend un coup, [illegible] plus de personnes. [illegible] rience...

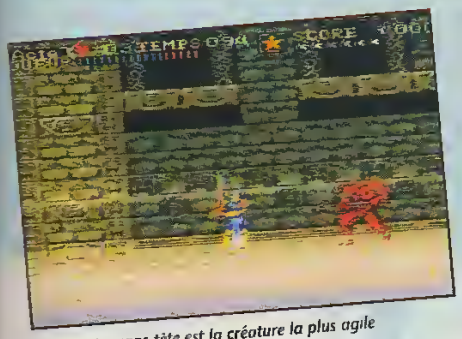
Après un séisme, seules subsistent les constructions les plus [illegible].

La phase de reconstruction se solde par un accroissement de la population.

MARAHNA : ACTE I

Le territoire de Marahna se caractérise par un climat tropical, proche de celui que l'on connaît sur Terre. Cependant, la faune et la flore sont loin d'être aussi accueillantes que sur notre bonne vieille planète. Ce premier acte assez court se déroule dans les brumes et les marais. Pour conserver de bonnes chances de

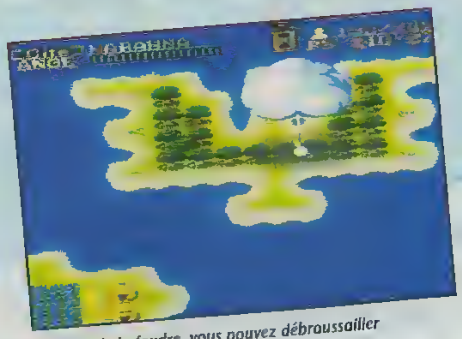
LA CARTE DU MONDE FÉERIQUE


Le monstre sans tête est la créature la plus agile au combat.

vaincre le boss, ne vous précipitez pas. Les monstres qui peuplent cette jungle hostile sont résistants et vifs dans leurs déplacements. Méfiez-vous tout particulièrement du monstre sans tête.

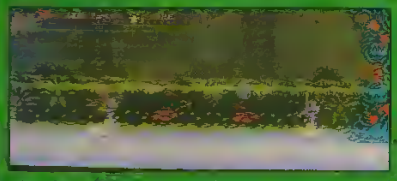
ÉVOLUTION DE MARAHNA

Cette région est la plus riche en événements et en interventions divines. Pour commencer, il est fort utile d'assécher les marais avec

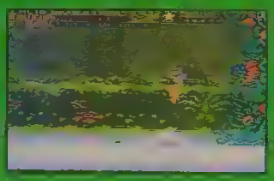

À l'aide de la foudre, vous pouvez débroussailler un petit secteur de l'île

LA PLANTE CARNIVORE

C'est le seul boss végétal que vous devez affronter. Il se défend à l'aide de projectiles dotés de tentacules et d'une liane qui traverse sans arrêt l'aire de combat. Deux plates-formes vous permettent d'atteindre son point sensible et d'éviter les incessants va-et-vient de la liane. Postez-vous sur la plate-forme de gauche et attendez le passage de la liane. Ensuite, faites un saut avant son attaque et traversez la distance qui vous sépare de la seconde plate-forme. Quand le boss vous présente le bec, donnez-lui quelques bons coups d'épée. Répétez l'opération jusqu'à sa mort...

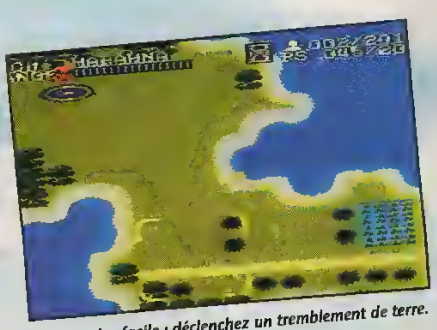

Attendez sur la plate-forme de gauche l'attaque de la liane.

Effectuez un saut avant son passage pour gagner la plate-forme opposée.


Donnez ensuite deux coups d'épée au monstre avant de répéter l'opération de la première photo.

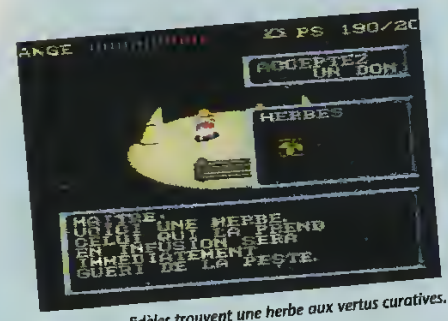
Lorsqu'il ne lui reste qu'un tiers de vitalité, synchronisez votre attaque magique avec l'apparition de son bec.

Les prêtres ne vous demandent rien de moins que de relier le continent à l'île nord-ouest.


Rien de plus facile : déclenchez un tremblement de terre.

Mais quand un dieu rencontre les pires difficultés pour faire évoluer son peuple que se passe-t-il ? Eh bien, les habitants se tournent vers une autre divinité. À vous de remettre les choses en ordre.

l'option « sécheresse » et de déboiser avec celle des « éclairs » ! Ensuite, remettez au peuple la tablette correspondant à celle de l'île nord-est. Des navigateurs exploreront l'île et vous rapporteront un nouveau sort : l'aura magique. Sachez aussi que sur Marahna pousse une herbe capable de guérir la peste. Prenez votre nouveau don et quittez momentanément Marahna pour remettre cette herbe aux habitants de Kasandora. Attendez le développement maximal avant de revenir vour occupe de ce peuple.



Sur l'île, vos fidèles trouvent une herbe aux vertus curatives.

LE TEMPLE DU FAUX DIEU : ACTE II

Une fois dans le temple, ne vous attardez pas à vous demander comment vos déloyaux sujets ont pu se

L'acte II se déroule dans le temple du faux dieu.

VISHNU

[illegible]

Évitez d'un coup les [illegible] d'énergie.

Utilisez les pièces [illegible] pour obtenir le [illegible].

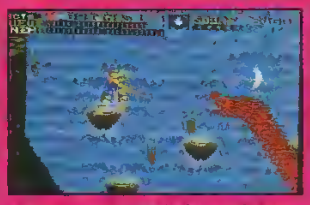
Mettez-vous en [illegible] pour [illegible] sur [illegible]. Et si [illegible] vous [illegible] quelques instants.

Comme [illegible], [illegible] avec [illegible] ...

LE DRAGON

Une fois n'est pas coutume, votre champ d'action se limite à quelques plates-formes. Prenez sans faute, le bonus qui augmente la puissance de votre arme car vous risquez d'en avoir grandement besoin. Lorsqu'il apparaît, utilisez votre épée sans discontinuer en observant bien ses trajectoires d'attaque. Si vous n'êtes pas sûr de vous, utilisez votre magie. Il ne devrait pas y résister.

Observez bien les trajectoires d'attaque du dragon.

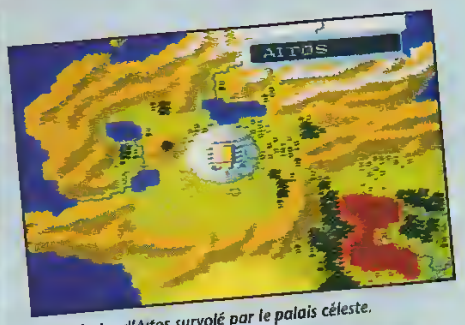


Votre épée projette des champs de force vous permettant d'atteindre votre adversaire à distance.

Avant d'utiliser la magie, laissez-le approcher près de vous.

Utilisez l'aura magique au dernier moment pour créer un maximum de dommages.

Itinéraire 1 : les têtes des statues se détachent pour vous attaquer.



Le territoire d'Aitos survolé par le palais céleste.

Ce monstre a tendance à se mettre hors de portée à votre approche. Dans ce cas, ignorez-le

Itinéraire 2 : c'est une épreuve de dextérité qui vous attend.

laisser séduire par les paroles du faux dieu. Vous allez remettre les pendules à l'heure sans beaucoup de difficulté. Deux itinéraires vous mènent vers deux boss de fin. Au niveau du danger, c'est du pareil au même !

AÏTOS : ACTE I

Avant de vous lancer dans la pacification d'Aïtos, assurez-vous que Marahna ait atteint son développement maximal. La première phase d'arcade de ce territoire se déroule dans les rochers où votre dextérité sera mise à rude épreuve. Lorsque vous arriverez au niveau de la cascade, le boss ne sera plus très loin. Collectez toutes les options qui se trouvent dans ce secteur avant de l'affronter.

La première partie de la pacification est plutôt aérienne.

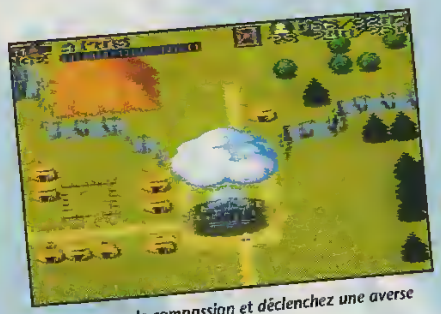
En franchissant cette cascade, la dernière option augmente la puissance de votre épée.

ÉVOLUTION D'AÏTOS

Le peuple d'Aïtos est très actif. Malheureusement, le ciel de ce territoire est également peuplé de créatures très hostiles et l'utilisation des flèches d'ange et des bombes va être très utile. Dès que le premier antre est définitivement scellé, le chef de la communauté est blessé. Il succombera à la clôture du second. Sa femme vous demande alors de faire preuve de charité en activant les larmes divines : la pluie. L'évolution d'Aïtos passe aussi par la découverte des moulins à vent. Pour les faire tourner, votre peuple vous demande de faire souffler le vent. La population de cette région va aussi découvrir les vêtements chauds grâce à la toison des moutons. Enfin, le volcan entre en éruption. On vous demande de calmer les ardeurs destructrices du volcan... À vous de jouer !

L'apparition de ces nouveaux monstres en forme de crâne va vous poser des problèmes de développement.

Et Dieu créa la vie...



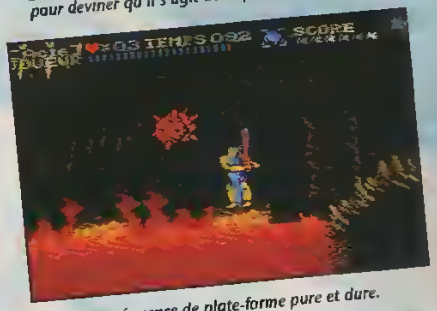
Faites preuve de compassion et déclenchez une averse sur le temple.

Le peuple d'Aïtos est à l'origine de nombreuses inventions, notamment celle du moulin à vent.

LE VOLCAN : ACTE II

Attention, les choses sérieuses commencent. L'exploration des entrailles du volcan est très ardue. Avancez avec prudence et observez

Le volcan est en éruption. Pas la peine d'être grand clerc pour deviner qu'il s'agit de la prochaine phase d'arcade.



Encore une séquence de plate-forme pure et dure.

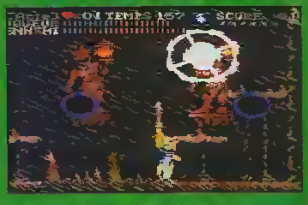
LA ROUE

Le combat avec ce [illegible] pas être touché. Lors[illegible] regagne l'un des [illegible]

Utilisez les plates-formes pour éviter ses va-et-vient au sol.

Quand il s'envole pour attaquer avec ses cinq boules d'énergie, repérez les zones qu'elles n'atteignent pas.

Après cette attaque, il va se placer sur un bord de l'écran : c'est le moment de passer à l'offensive.



[illegible]

LE DÉMON

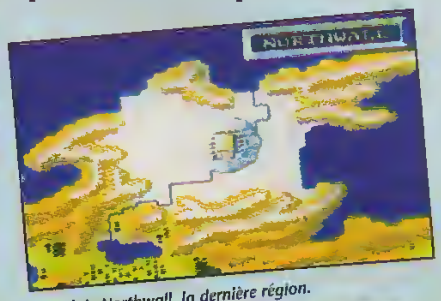
Attention, seules les deux plates-formes supérieures sont sûres.

Le fond du cratère est proche.

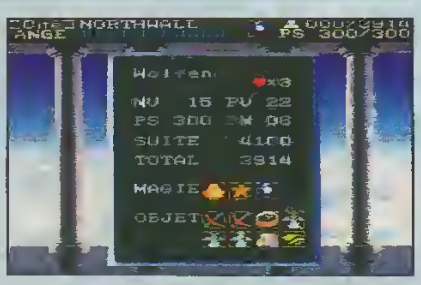
attentivement les déplacements et les attaques des monstres. Ne craquez pas, vous vous y reprendrez à plusieurs fois ! Il n'y a pas de recette miracle, seule votre adresse vous permettra d'accéder au boss.

NORTHWALL : ACTE I

Vous arrivez au sixième et dernier territoire à pacifier. Situé au nord du continent, Northwall est un pays couvert de glace. La phase d'arcade se déroule essentiellement dans des grottes de glace. L'eau glacée n'est pas mortelle. Vous pouvez donc vous permettre de rater un saut entre deux icebergs. Lorsque vous commencerez l'ascension d'un puits jonché de plates-formes, sachez que le boss n'est plus très loin.



Survol de Northwall, la dernière région.



Voici l'équipement que vous devez posséder avant d'entamer cette dernière pacification.

ÉVOLUTION DE NORTHWALL

Intégralement recouvert de neige, Northwall ne peut absolument pas se développer avant que vous n'utilisiez le pouvoir « sécheresse ». Offrez dès le début la toison de mouton à la population afin qu'elle puisse se confectionner des vêtements chauds. Ici encore, l'utilisation des bombes et des flèches d'ange va être d'une grande utilité. Cette phase d'évolution est très souvent contrariée par les harcèlements de monstres. Citons par exemple les démons rouges qui affectionnent tout particulièrement de

Une ascension délicate vous attend avec des attaques incessantes à contrer.

Utilisez ces mini-icebergs pour ne pas abîmer votre armure.

On retrouve les monstres pas commodes que sont les crânes.

Le champ marron n'est pas en jachère, mais stérile.

L'arbre géant surplombant le lac est le repaire du dernier monstre

rendre vos champs stériles. Le remède consiste à utiliser la foudre comme charrue afin qu'ils retrouvent leur fertilité. Au nord-est de Northwall, un gigantesque arbre pousse au bord d'un lac gelé. Lorsque vous aurez fait fondre la glace, des explorateurs vont s'y rendre et constater que c'est le repaire d'un dernier monstre.

Au cœur de l'arbre, restez vigilant.

L'ARBRE DES GLACES : ACTE II

C'est au pied de l'arbre géant que débute cette dernière phase d'arcade. Après avoir découvert l'entrée située dans le feuillage enneigé, vous pénétrez dans l'arbre. Une fois à l'intérieur, explorez la proximité de l'entrée : de nombreuses options y sont dissimulées. Vous finirez par arriver au cœur de l'arbre où une ascension vertigineuse vous attend. Là encore, votre dextérité sera mise à rude épreuve sans qu'une recette miracle puisse être donnée.

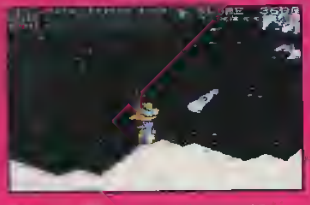
L'entrée de l'arbre est située dans son feuillage.

LA DRAGON DE GLACE

La dragon de glace est le dernier boss, enfin presque. Il dispose lui aussi de deux attaques. La première ressemble assez à l'attaque en rase-mottes du boss précédent. Le seul moyen [illegible] le contact est de fuir dans la direction opposée jusqu'à ce qu'il regagne les airs. En bon dragon du froid qu'il est, il crache des projectiles de glace. Au contact [illegible] carreaux se divisent en plusieurs fragments difficile à éviter. Une fois encore, il est préférable d'écourter au maximum le combat en utilisant la magie.

La [illegible] de glace [illegible] magie [illegible]

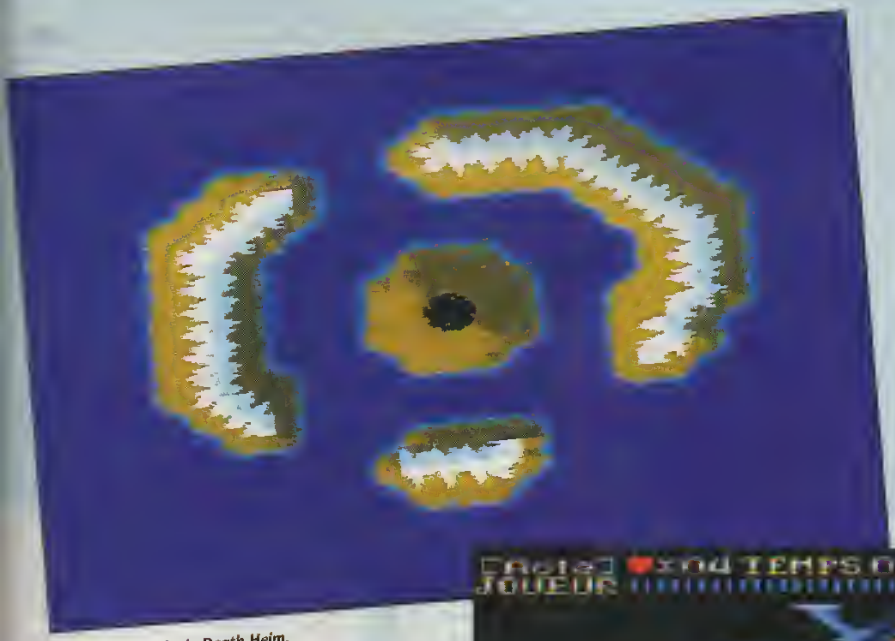
Le [illegible] de glace [illegible]



[illegible] de glace sont difficiles [illegible]

Ne faites pas durer cette confrontation, il peut être vaincu en trois utilisations de l'aura magique.

TANZRA ET SES LIEUTENANTS



Gros plan sur l'île de Death Heim.

DEATH HEIM

L'élimination de ce dernier boss va entraîner d'importantes conséquences. Une île mystérieuse va surgir du fond des océans, au nord-est du continent. C'est là que se sont réfugiés les six boss des actes II de chaque région. Bien sûr, avant de combattre Tanzra, le démon maléfique qui a détruit votre foi, il va falloir les vaincre tous une nouvelle fois. À une différence près quand même : vous ne disposez que de quatre vies pour mener à bien cette tâche. Pour corser le tout, les boss sont beaucoup plus vifs et leurs attaques diffèrent légèrement de celles de votre première rencontre. Cependant, les grandes lignes de leur technique de combat restent pratiquement les mêmes. Armez-vous donc de courage et de ténacité pour cet affrontement final. La fin du jeu est à ce prix. Si vous avez quelques difficultés, n'oubliez-pas qu'à vaincre sans combattre on triomphe sans gloire. Mais rassurez-vous, dans Actraiser ce n'est certainement pas le cas !

Wolfen

C'est du sommet de cette plate-forme que vous serez téléporté devant chaque boss pour une ultime confrontation.

JURASSIC PARK

« Ce n'est pas de la science-fiction, c'est une éventualité scientifique. »
(Steven Spielberg)

Du jamais vu au cinéma ! Le nouveau film de Steven Spielberg restera comme une date dans l'histoire du grand écran ! Tout ce que vous avez entendu dire sur *Jurassic Park* est vrai... en dix fois plus fort ! Un spectacle si étrange, qui n'est moqué vous ceux d'entre nous qui ont eu la chance de découvrir cette histoire fantastique de dinosaures !

Oui, *Jurassic Park* est bien un événement. Et son importance est telle qu'il devient vain de parler de « film de l'année », etc. *Jurassic Park* vous montrera ce que l'on n'avait jamais vu auparavant... des dinosaures terriblement réalistes, dans toute leur dynamisme. Les paléontologues venus conseiller l'équipe de Spielberg étaient eux-mêmes stupéfaits : ils voyaient enfin devant eux les animaux qu'ils étudient depuis toute la vie !

LISEZ !

L'idée du parc jurassique vient du romancier-cinéaste américain Michael Crichton. Son nom à lui seul mérite de retenir votre attention. En effet, Crichton a dirigé des films remarquables et originaux comme Morderest (sur un parc d'attractions — déjà ! — futuriste peuplé de robots, parmi lesquels figurerait Yul Brynner en gunfighter incontrôlable), Morts suspectes (roman et thriller médical) ou Le Lot (suspense de SF). Pour écrire *Jurassic Park*, Crichton s'est basé sur les dernières découvertes en matière de biogénétique et de clonage. Le point de départ est génial. En faisant des fouilles, des chercheurs découvrent des spécimens de moustiques préhistoriques fossilisés dans l'ambre. Et les étudient, ils réalisent que les insectes contiennent du sang de dinosaure. À partir de ces vestiges, et grâce aux possibilités inouïes de la biogénétique et de l'informatique, ils réussissent à « dupliquer » l'ADN des géants du Trias de l'ère Secondaire. Certes, l'ancienneté du fossile est telle que l'ADN des dinos n'est pas complet. Mais les scientifiques le complètent avec des données récupérées sur des batraciens contemporains. Ainsi, il est désormais possible de clonner les géants du Jurassique et du Crétacé : tyrannosaures, vélociraptors, tricératops, brachiosaures... Ces miracles ont été rendus possibles grâce à la générosité de John Hammond, un milliardaire un peu fou. Mettant ses immenses ressources, ce vieil homme installe ses équipes sur une île au large du Costa Rica et entreprend de la transformer en parc d'attractions. Et les attractions sont, vous avez raison, les dinosaures ! Les perspectives

Terrifiant !

financières de ce zoo d'envergure sont énormes... *Jurassic Park* est presque prêt. Il ne reste plus à Hammond qu'à obtenir l'aval de spécialistes, ce qui rassurera ses actionnaires et les compagnies d'assurances. Afin d'y arriver, Hammond invite donc un couple de paléontologues et un mathématicien spécialisé dans la théorie du chaos à devenir les premiers visiteurs du parc. Mais... « À l'instant où vous prétendez contrôler la nature, les ennuis commencent, car c'est tout simplement impossible. Vous pouvez construire en béton, mais vous ne maîtrisez pas l'air. Vos pouvoirs sont inférieurs à vos rêves. » (Michael Crichton). Les derniers dinosaures ont disparu il y a environ 65 millions d'années. Comment prévoir les réactions de ces géants ? On vous le répète : lisez le roman ! Bien sûr, ce n'est pas d'élémentaire mais le texte est à la mesure du point de départ ! C'est traduit aux Éd. Robert Laffont.

SPIELBERG

Impressionné par le livre, le réalisateur d'E.T. et des *Indiana Jones* en achète les droits et décide d'en diriger l'adaptation cinématographique. Michael Crichton lui-même fut chargé d'adapter son roman à l'écran. Spielberg pouvait donc commencer le tournage de ce nouveau défi cinématographique. Pas étonnant, finalement, que le metteur en scène ait choisi de le relever puisqu'il confie s'être intéressé très tôt aux dinos.

« Je suis très tôt désireux de leurs différentes espèces. Ce furent les premiers termes scientifiques que j'appris. Mon fils Max a suivi la même voie. À deux ans, il savait déjà prononcer le nom de l'iguanodon et l'identifier ! Pourquoi les enfants sont-ils fascinés par les dinosaures ? Parce que ces animaux géants constituent une réelle énigme. "C'est bien simple, déclare un jour un psychologue de Harvard, ils sont grands, ils sont sauvages... Et ils sont morts." La paléontologie offre à l'adulte des plaisirs dignes d'une enquête de Sherlock Holmes. La première fois que je me suis rendu sur un chantier, je me croyais sur le lieu d'un crime. Il y avait un ordre de sécurité, des spécialistes armés de lorgnettes et de pinceaux, penchés sur des fragments osseux qu'ils exhumaient délicatement. J'aimerais passer un été dans le Montana à faire cela. »

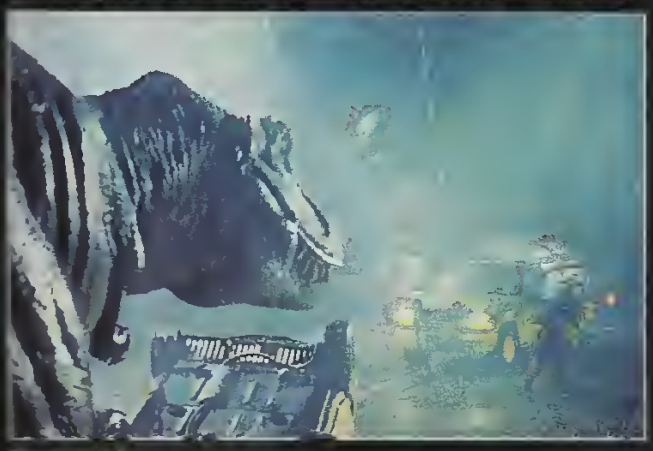
À propos du film, lui-même, Spielberg ajoute :

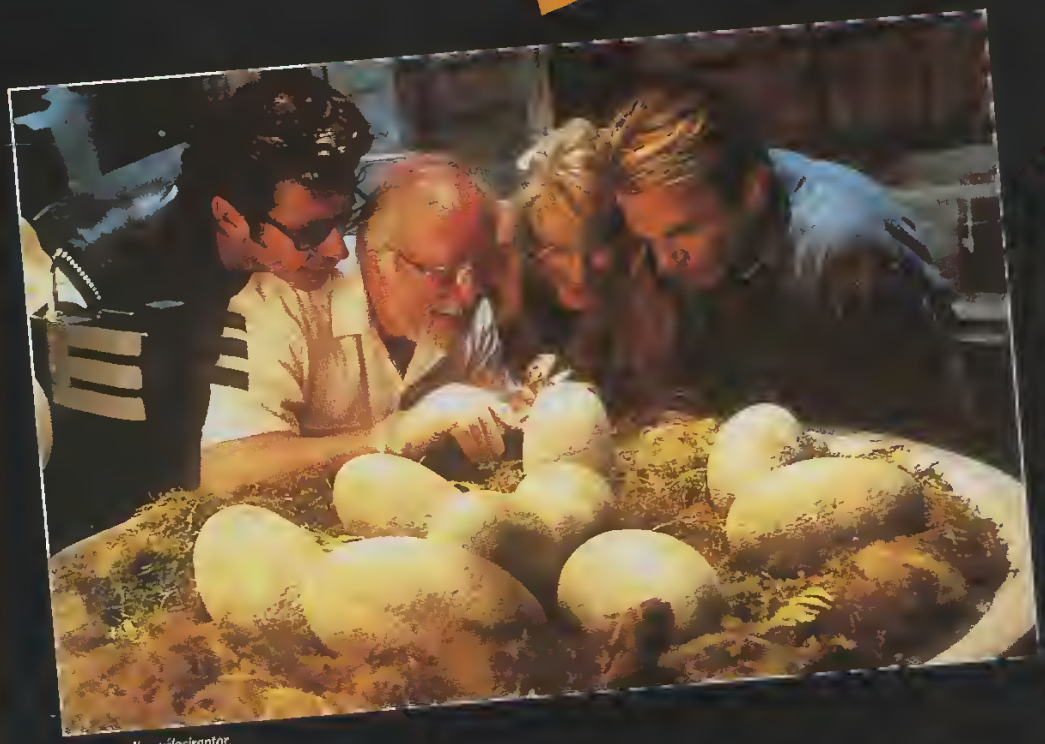
« Ce qui m'attirait dans ce projet, c'était le mélange science, aventure et suspense. Le Jurassic Park est à la fois un zoo et un parc à thèmes, bâti sur l'idée de ramener à la vie les dinosaures... avec toutes les conséquences imprévisibles qui peuvent en découler pour l'homme. »

Le tournage du film eut lieu en studio et en extérieur dans le Montana et à Hawaï (l'île choisie dans l'archipel fut dévastée par un ouragan pendant que l'équipe travaillait, ce qui n'empêcha pas Spielberg de terminer le film en avance sur son planning et sans dépassement de budget !). Environ soixante millions de dollars ont été investis dans le film (*Jurassic Park* a donc coûté une somme équivalente au budget de *Last action hero*).

HORREUR

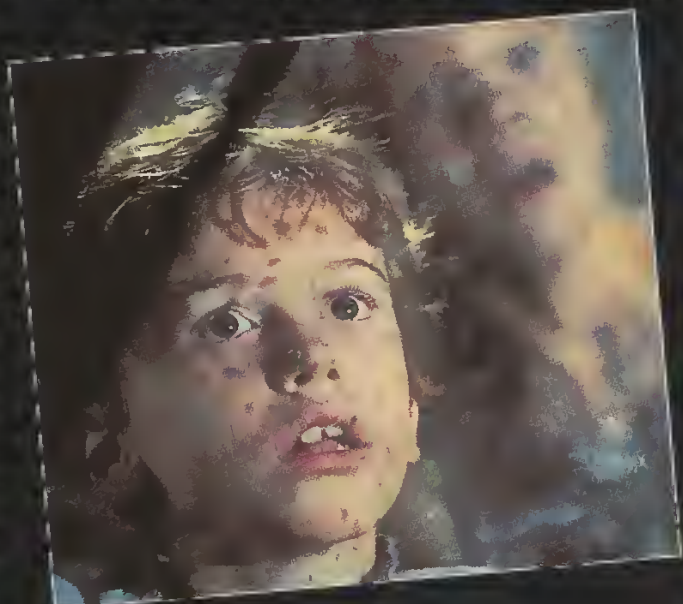
Jurassic Park est un film effrayant. Il est d'ailleurs interdit aux moins de treize





Naissance d'un vélociraptor.

ans non accompagnés aux USA (pas encore passé devant la censure en France au moment où nous bouclons). Attention ! Je dis bien « effrayant » Spielberg frappe fort. Très fort. Ceux qui ont lu le roman ne seront pas surpris d'apprendre que l'intrigue en a été considérablement simplifiée. La plupart des digressions scientifiques de Crichton y sont ici abandonnées, seules les idées de base étant illustrées. Malheureusement, le script ne développe pas les personnages. Le spectateur qui n'aura pas eu la bonne idée de lire le roman n'apprendra pas grand-chose sur les motifs de certains des acteurs du drame. Dans ces conditions, il n'est pas surprenant de voir les acteurs passer au second plan derrière l'action. Malgré tout leur talent, les excellents Sam Neill et Laura Dern ne peuvent (faute de moyens scénaristiques) donner de l'épaisseur à leurs personnages. Richard Attenborough et Jeff Goldblum s'en sortent mieux mais leurs motifs sont à la limite du simplisme. Dans le même ordre d'idée, la fin du film, qui repose pourtant sur une idée lumineuse, arrive de manière tout à fait inopinée. Côté technique, c'est du bon. La photo est superbe. La partition de John Williams... c'est du John Williams, quoi ! Certaine habitude, un peu trop envahissant. Par contre, l'idée de génie de Spielberg et des producteurs est d'avoir complètement compris l'enjeu, que dis-je, le monstrueux potentiel commercial du film. Une multitude de produits dérivés pouvant être issus (on vous passe la liste, dès la rentrée, c'est l'invasion) en filiation directe avec l'idée centrale du film : le parc à thème. Spielberg lui-même annonce d'ailleurs clairement la couleur en plein milieu du film, en montrant un étalage de produits vendus dans le parc. Pas de problème ! Vous retrouverez les mêmes à la sortie ! Ça c'est de la stratégie. Bon, vous avez l'impression de lire ce papier depuis une heure et vous ne comprenez toujours pas pourquoi *Player One* a eu l'idée saugrenue de consacrer quatre pages à un film qui, finalement, ne sortira en France que le 20 octobre ! Eh bien la première raison, c'est parce que ce film nous a fait vraiment flipper. La seconde c'est...



Kenworth (Jim Wilcox)

LES EFFETS SPÉCIAUX

Ah, j'ai beau faire le fan, vous savez tous que la seule chose qui importe finalement, ce sont ces foutus SFX ! Et alors ? Eh bien c'est grandiose, sublime, inédit, fabuleux ! Les dinosaures vivent ! Moins d'une demi-heure après le début du film, on découvre un brachiosaure (sorte de brontosaure) entier ! Hallucinant ! On a parfois le sentiment de regarder un documentaire

genre « La vie quotidienne des dinosaures du Secondaire ». Tout s'explique : le film n'est qu'un prétexte pour montrer ce que l'on n'avait jamais vu avant !

DES DINOSAURES D'UN RÉALISME BOULEVERSANT

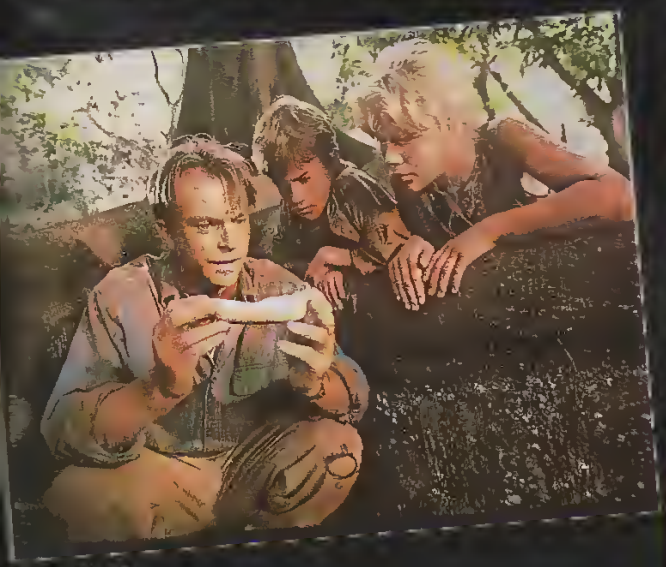
À preuve, le silence religieux qui accompagnait la projection à laquelle *Player One* a assisté. À preuve ce commentaire d'un critique américain, qui écrit (en gros) que « les dinosaures sont plus réalistes que les personnages humains » ! Les deux heures que dure *Jurassic Park* nous permettent de voir ce que jamais l'homme ne vit : les dinos ! Six espèces de dinos habitent le parc Jurassique : tyrannosaures, brachiosaures, tricératops, galliminus, dilophosaures et... vélociraptors !

Les dinosaures prennent vie grâce aux travaux de certains des meilleurs techniciens hollywoodiens. Le studio de Stan Winston (*Aliens, T2*) s'est chargé de la réalisation des dinos mécaniques. L'équipe de Winston a construit des modèles de plusieurs tailles, allant de la reproduction au 1/5e à la construction d'animaux entiers ou de parties de leur corps de plusieurs mètres de haut (ces techniques sont utilisées, par exemple, dans la scène du tricératops). Winston scinda ses équipes en ateliers composés de techniciens et d'artistes. L'équipe chargée du tyrannosaure construisit une armature en fibre de verre et en argile qui fut recouverte d'une fine couche de latex, peinte une fois en place. L'ensemble fut installé sur un « dino-simulateur » hydraulique, inclinable sur six axes, contrôlés par informatique. Vous vous souvenez peut-être des cris de joie poussés par *Player* à la sortie du film *Super Mario Bros* pour son formidable Yoshi. Sachez que les dinos de *Jurassic Park* sont encore plus impressionnants car utilisés dans des scènes de mouvement, au cœur de la nature. Pour revenir au Tyrannosaurus rex, les techniciens construisirent une maquette articulée du T. rex (échelle 1/5e) qui fut manipulée par des marionnettistes. Au terme des répétitions, les actions et mouvements du « petit » T. rex furent entrés sur ordinateur et programmés de sorte que le modèle de grande taille puisse les reproduire fidèlement ! Le résultat est absolument sidérant !

Afin de relever le défi constitué par l'animation de dinos figurant dans des plans d'ensemble, Winston contacta Phil Tippet, inventeur du « Go-motion », un système perfectionné d'animation image par image. Mais c'est en fait ILM, l'atelier de SFX de George Lucas (qui travailla avec Spielberg sur le montage du film) qui assura finalement l'animation des dinosaures. En effet, les progrès ultra-rapides effectués par ILM dans la confection d'images de synthèse permirent les déplacements incroyables de véracité des dinosaures. Ces nouveaux travaux surclassant le « Go-motion », ILM réalisa (en collaboration avec Tippett, qui avait accumulé les données sur les mouvements des dinosaures) donc certaines des séquences les plus impressionnantes, comme la fuite d'un troupeau de dinos herbivores coursés par le T. rex dans une vaste plaine herbeuse. Le résultat est, on ne l'écrira jamais assez, unique à ce jour !

OCTOBRE

Ainsi, Steven Spielberg vient de signer une des œuvres les plus marquantes de toute l'histoire du cinéma. Ce véritable événement culturel n'arrivera en France qu'en octobre. Sortie en Grande-Bretagne en juillet. Les dinosaures sont de retour ! Quelles bêtes ! ■



FILMO SPIELBERG (MISE EN SCENE)

1971 : Duel (téléfilm)
1974 : Sugarland express
1975 : Les Dents de la mer
1977 : Rencontres du troisième type
1979 : 1941
1981 : Les Aventuriers de l'arche perdue
Rencontres du troisième type (édition spéciale)
1982 : E.T. l'extraterrestre
1983 : La Quatrième Dimension
(le sketch avec les personnes âgées)
1984 : Indiana Jones et le temple maudit
1985 : La Couleur pourpre
1987 : Empire du Soleil
1989 : Indiana Jones et la dernière croisade
1990 : Always
1991 : Hook
1993 : Jurassic Park
Schindler's list (sortie France en 94 ?)

COWABUNGA ! LES TORTUES SONT LÀ !

Yeah ! C'est le 21 juillet que sort la troisième aventure cinématographique de Donatello, Michaelangelo, Leonardo et Raphael ! Et, au cas où vous ne l'auriez pas encore compris, ce film est bel et bien le meilleur jamais consacré aux Tortues Ninja !

Hi, hi, hi ! Pour célébrer dignement cette bonne et belle chose, Télévisator 2 consacrera un « spécial » aux quatre Turtles le samedi 17 juillet. Ainsi, même les téléspectateurs les plus obtus pourront découvrir sans effort l'essentiel de la geste des TMNT. Ça, c'est de la culture ! Mais revenons-en au film...

Michaelangelo

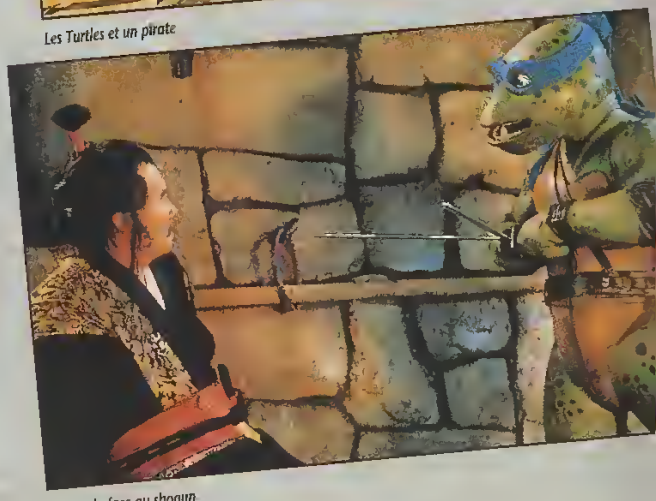
OREGON

Vous le savez donc : le troisième film *TMNT* rachète les dérives commerciales du précédent en renouant avec les bédés originales d'Eastman et Laird, les créateurs des héros. Pas étonnant puisque les deux auteurs milliardaires ont supervisé au maximum la production du film. À vrai dire, ils n'étaient pas tout à fait (on les comprend) satisfaits du second long métrage, ciblé sans finesse vers le public des chiards et des bébés. Mais le bon droit est de retour ! Yeah ! Oui, la nouvelle épopée-ciné des TMNT respecte bien l'esprit des comics ! Et le soin apporté au film devrait satisfaire les experts ès Turtles les plus sourcilleux. Notre espion sur le tournage, exalté par ce qu'il vit dans les montagnes de l'Oregon, témoigne...

HOULALA !

Pour ne pas trop gonfler le budget, les producteurs du film ont choisi de recréer le Japon du XVIIe siècle dans l'Oregon. Aussi étonnant que cela puisse paraître, ça coûtait moins cher que de tourner au Japon ! Donc l'équipe s'est installée non loin d'une ancienne base utilisée par l'armée à proximité de laquelle les décorateurs ont construit un village japonais « authentique ». Une partie des décors furent transportés par camions de Caroline du Nord, où le second film avait été réalisé. Ainsi, le repaire new-yorkais des TMNT traversa toute l'Amérique pour être réemployé sur le nouveau film. Un budget de vingt millions

Les Turtles et un pirate



Leonardo face au shogun

Concours Player One — 20th Century Fox

Tortues Ninja® III

Jouez et gagnez !

Sortie nationale du film le 21 juillet 1993

1

Quel est l'art martial pratiqué par Donatello ?

- Le Bâto
- Le Brô
- Le Bô

2

Quelle Tortue Ninja® a un bandeau bleu ?

- Rafaello
- Pedallo
- Donutella

3

Quel est le métier d'April O'Neil ?

a - Épicière.
b - Infirmière.
c - Reporter.

4

Elles sont devenues humanoïdes :

a - En mangeant un produit radioactif
b - En touchant un produit radioactif
c - En se baignant dans un mélange radioactif

5

Où habite les tortues Ninja® ?

a - Dans les égouts
b - Dans leur carapace
c - Chez April O'Neil

1er prix : 1 sac de couchage + 1 panoplie + 1 tente + 1 porte-clés + 1 tee-shirt + 1 ballon Tortues Ninja
2e prix : 1 sac de couchage + 1 porte-clés + 1 tee-shirt + 1 ballon Tortues Ninja
Du 3e au 50e : 1 porte-clés + 1 ballon + 1 tee-shirt Tortues Ninja
Du 51e au 90e : 1 ballon + 1 tee-shirt Tortues Ninja
Du 91e au 100e : 1 tee-shirt Tortues Ninja

Pour participer au concours, adressez vos réponses sur carte postale uniquement en indiquant vos nom, prénom et adresse à :

Player One - concours Tortues Ninja III
15, rue Louis-Pasteur - 92513 Boulogne cedex
ou participez sur Minitel, 3615 PLAYER ONE

Cowabunga !

► de dollars, ça facilite pas mal les choses, hein ?

EFFETS SPÉCIAUX

C'est la compagnie All Effects, qui avait travaillé sur *S.O.S. Fantômes* et *Brainstorm*, qui s'est chargée des nombreux trucages du film. Pour pas loin de trois millions de dollars, les techniciens ont conçu 72 costumes de Tortues, neuf têtes (pour les gros plans), neuf TMNT électroniques, plus la tête de Splinter, le rongeur gourou de nos amis Turtles. Truffées d'électronique, les têtes des Tortues étaient actionnées à distance par des marionnettistes qui télécommandaient les expressions de Leonardo and Co...

« La façon dont les costumes des Tortues fonctionnaient faisait penser à une télécommande de télévision. Les marionnettistes actionnaient la console électromécanique pour mettre en mouvement les expressions faciales, en synchronisation exacte avec les mouvements physiques exécutés par les acteurs à l'intérieur des costumes des Tortues. Nous avons tellement perfectionné l'électronique que les animateurs manipulateurs pouvaient, en appuyant sur un simple bouton, déclencher simultanément seize modifications de physionomie. Cela permettait une plus grande liberté et, ainsi, le visage d'une Tortue pouvait, par exemple, passer instantanément de la tristesse à la gaieté », explique Éric Allard, le responsable des effets de « créature ». En ce qui concerne les corps athlétiques de nos amis Turtles, leur confection a été élaborée en plusieurs étapes... En premier lieu, les techniciens ont réalisé des moulages des visages et des corps de tous les interprètes des Tortues (comédiens ET cascadeurs !). Puis les spécialistes ont fabriqué les costumes sur des répliques en plâtre, à partir de mousse de caoutchouc et de fibre de verre. Second moulage, cette fois-ci des « maquettes » de costumes. Les costumes définitifs ont été obtenus en coulant de la mousse de latex dans le moule du costume. Le résultat a été peint et orné de protège-genoux et coudières. Enfin, on fixa les carapaces (bourrées d'électronique !) aux dos des héros Ninja... Obsession de l'équipe : faire attention à ce que les intempéries n'abîment pas les précieux systèmes !

Les Tortues et les rebelles

À VOUS DE JOUER

Bon. Plus qu'une dizaine de jours et vous pourrez enfin découvrir ce troisième chapitre de l'aventure ciné des TMNT. À ce jour, le film a rapporté plus de quarante millions de dollars aux USA, ce rien qu'au cinoche. Dix ans après leur naissance, les braves d'Eastman et Laird continuent de séduire les kids de la planète. Tant mieux. Cowabunga ! ■

Michaelangelo et l'égerie des revoltés.

Les TMNT chez elles

ABYSS VERSION LONGUE

Sortie au ciné le même jour que TMNT 3 *d'une nouvelle version du* Abyss *de James Comeron. Le metteur en scène des* Terminator *l'a conçue au départ pour le marché du Laser Disc. Elle dure près d'une demi-heure de plus que la version sortie au ciné il y a quatre ans et comprend (entre autres) une scène de raz-de-marée réalisée par les techniciens d'ILM. Cette séquence avait été supprimée de la première version avant d'être terminée. Les spécialistes d'ILM l'ont donc finie spécialement pour cette version longue de près de trois heures. Pas encore vu, mais certainement fascinant ! Par contre, nous avons regardé de longs extraits du documentaire sur le tournage du film qui est vendu en coffret avec la vidéo K7 et le Laser Disc de la version longue. Long de plus de cinquante minutes, ce* making of *très complet explique de façon claire, nette et efficace la réalisation de ce défi humain que fut le tournage d'*Abyss. *Agrémenté de nombreuses interviews (Cameron, Ed Harris, la productrice G.A. Hurd, etc.), ce document est aussi précieux qu'informatif ! Une balade en toute sécurité dans les coulisses d'un tournage très dangereux. À partir du 21 juillet au cinéma. Vidéo K7 et Laser Disc sont édités chez Fox Video.*

LAST ACTION HERO

Encore un mois ! C'est le 11 août que sortira le nouveau film d'Arnold Schwarzenegger, un mastodonte de plus de soixante millions de dollars dirigé par John McTiernan, le réalisateur du premier *Predator*. *Player* vous en dit plus tout de suite !

Last action hero marque le retour de l'acteur bodybuildé sur les écrans. Sa dernière apparition remonte à deux ans : c'était dans le *Terminator 2* de James Cameron, un des plus grands succès commerciaux de tous les temps. Le retour d'Arnold s'annonçait donc, comme un événement. Après tout, il s'agit bien du retour de la plus grande star du cinéma moderne ! Surpassés les Stallone et autres Gibson ! Arnold est numéro un !

GROS SOUS

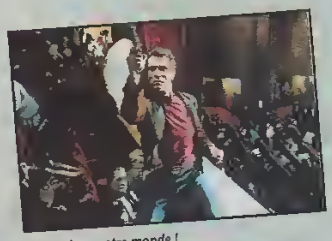
À ce niveau, on ne rigole plus. Les moyens engagés (minimum : quatre cents millions de francs !) ne tolèrent pas de semi-réussites. Arnold lui-même l'annonçait dans un petit film destiné aux patrons de salles de ciné : il est là pour faire en sorte (avec le concours de toute l'équipe et des exploitants de salles) que, à côté de son nouveau film, « *T2* soit une toute petite réussite » ! Et comment compte-t-il s'y prendre, hein ? Tout simplement avec ce super film d'action entièrement construit sur sa légende !

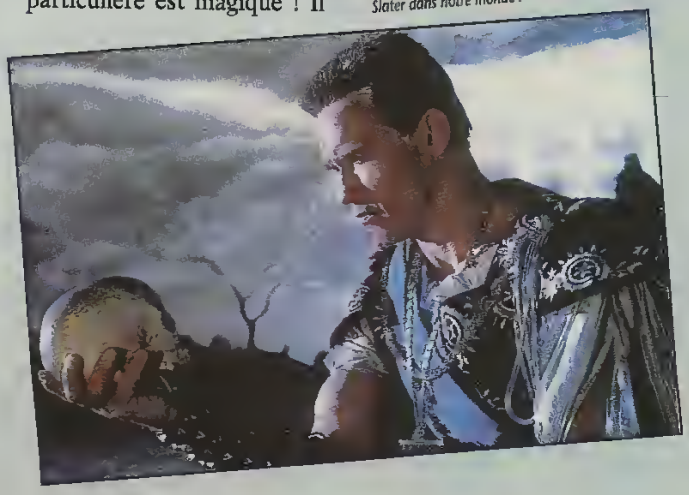
DÉLIRE

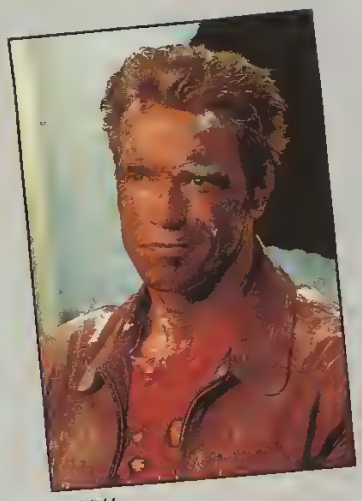
C'est que *Last action hero* est un film très particulier dans la carrière de Schwarzie. Cette fois, c'est lui le héros. Du calme, je m'explique ! Le « Last action hero », c'est Jack Slater, un dur de dur interprété par Schwarzie, dont la quatrième aventure (*Slater IV*) va bientôt sortir. Complètement monolithique, Slater conjugue la douceur et l'affabilité de personnages tels que Dirty Harry ou Cobra... Donc à seulement quelques jours de la sortie de *Slater IV*, un certain Danny, onze ans, son fan le plus fidèle, a l'opportunité de découvrir en avant-première le chef d'œuvre ! Bonheur du kid qui s'éclate d'autant plus qu'il est tout seul dans le ciné ! Mais le billet de cette séance très particulière est magique ! Il transporte le petit gamin dans l'univers du film, dans le monde de Slater ! Persuadé que les aventures démentielles qu'il est en train de vivre ne sont qu'un film, Danny devient le coéquipier de Slater et l'accompagne dans sa nouvelle enquête. Au gré des péripéties, le petit fan visite le monde de Slater, une Californie de rêve où toutes les filles sont belles, où le héros est indestructible, où des flics « toon » enquêtent et où il est bien utile d'avoir vu le début du film pour arrêter touz les méchants !

RÉALITÉ

Mais l'intrusion de Danny de l'autre côté de l'écran va chambouler le scénario ! Un des vilains de *Slater IV*, un assassin sans scrupules, réussit à s'emparer du ticket. Le tueur part daredare visiter le monde d'où vient Danny... Le nôtre ! Évidemment, le gamin re-


Slater dans notre monde !


Hamlet.


La réalité !

tourne dans son univers, escorté par Slater. Ce dernier découvre rapidement à ses dépens que le New York de Danny est réel, trop réel : désormais, Slater ressent la douleur... Le perso de fiction est devenu un être de chair et de sang ! Les choses se compliquent encore lorsque le mauvais décide d'éliminer Schwarzenegger en personne, espérant ainsi supprimer son personnage fétiche : Jack Slater...

ACTION !

« *Last action hero* est un film bourré d'action et d'aventure. Il illustre le rêve suprême de tous les gosses : rencontrer son idole, escalader des immeubles, affronter cinq types à la fois, triompher dans des bagarres épiques... » annonce Arnold. Aussi enthousiaste qu'Arnie, McTiernan raconte : « Après avoir passé quelques années à faire s'entretuer des gens et à régler de gigantesques explosions, j'ai saisi au vol cette occasion de m'amuser un peu. Ce film parle d'un sujet qui nous intéresse tous, le cinéma, et le divertissement populaire en général. Le plus amusant dans le scénario, ce sont les commentaires insidieux sur des films que tout le monde reconnaîtra. *Last action hero* est à la fois un super film d'action et une satire. Mais c'est aussi une histoire initiatique dans la veine de *Peter Pan* ou de *L'Ile au trésor*. » Arnold précise : « Jack Slater est le super-héros du film d'action, LE grand héros des années 90. Il est moins violent et beaucoup plus humain que ses prédécesseurs des années 80. Il a aussi davantage de sensibilité et d'humour. Le film privilégie l'action et l'aventure, alors que ceux que nous tournions il y a une dizaine d'années contenaient une grande dose de violence. Nous avons tenté de plaire au public familial car, aujourd'hui, il me semble qu'on voit davantage les films en famille que dans les années 80. Nous sommes à présent entrés dans une nouvelle ère. »

Danny.

MALENTENDU

Précédé par une campagne de publicité colossale (la baudruche « Arnold » géante vue à Cannes, on parle même du lancement d'une fusée dont le carénage arborerait le titre du film !), *Last action hero* est donc l'un des films les plus attendus de l'année. Calmez-vous. Oui, c'est très bien fait. D'accord, c'est par moments franchement réjouissant. Et il arrive même que ce soit parfois carrément délirant ! Mais pourtant, aussi sympa que ce soit, ce n'est pas l'événement que tout le monde attendait ! C'est un super divertissement, certes, mais on est bien loin du rouleau compresseur *T2*. La question n'est pas de savoir si *T2* bénéficiait d'une équipe meilleure que celle de *Hero*, les techniciens des deux films n'ont plus rien à prouver. Non, la surprise vient plutôt de la disproportion entre l'attente, les promesses et le résultat. Notons d'ailleurs que la date de sortie du film aux USA, maladroitement programmée une semaine après celle de *Jurassic Park*, semble relever de la même politique relativement incompréhensible. Terrible affront pour Arnold, le film a rapporté en un week-end moins d'argent que le *Cliffhanger* de Stallone. Verdict : Schwarzie a été bouffé par les dinos ! Que cela ne vous empêche pas d'aller voir le film. Vous y seriez allé de toute façon ? J'm'en doutais ! ■

L'Éventreur et Danny.

Action !

Inoshiro

Action !

FILMO ARNOLD

1970 : *Hercule à New York*
1973 : *Le Privé*
1976 : *Stay Hungry*
1977 : *Arnold le Magnifique*
1979 : *Cactus Jack*
1981 : *Conan le Barbare*
1984 : *Conan le Destructeur, Terminator, Kalidar*
1985 : *Commando*
1986 : *Le Contrat*
1987 : *Predator, Running Man*
1988 : *Double Détente, Jumeaux*
1990 : *Total Recall, Un flic à la maternelle*
1991 : *Terminator 2*
1993 : *Last action hero*
Arnold devrait commencer en août le tournage de *True Lies*, un remake de *La Totale*, dirigé par James Cameron.
En prévision, ensuite : une adaptation de *Sgt. Rock* et un film sur les croisades mis en scène par P. Verhoeven !

FILMO JOHN MCTIERNAN (RÉALISATEUR)

1985 : *Nomads*
1987 : *Predator*
1988 : *Piège de cristal*
1990 : *À la poursuite d'Octobre Rouge*
1992 : *Medicine Man*
1993 : *Last action hero*
Selon certaines sources, McTiernan devrait retrouver Bruce Willis pour *Die hard 3*.

IL Y A 65 MILLIONS D'ANNÉES
QU'ILS ONT DISPARU.

BIENTÔT...

TINY TOON Adventures

GAME BOY
BABS' BIG BREAK
GAME BOY
TINY TOON
Nintendo
Entertainment System
TINY TOON
BUSTS LOOSE!
NOUVEAU !
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Les Tiny Toon en folie !

Konami nous entraîne dans de nouvelles aventures avec Porky, Dizzy, Buster Bunny et tous leurs amis. Retrouvez la magie des cartoons sur Game Boy, NES et Super Nintendo. Des graphismes somptueux, une bande son à tout casser, d'une jouabilité exemplaire, avec une foultitude de levels... Un vrai régal pour les yeux !!! Entamez un voyage fantastique dans un monde féérique.

Screen Super Nintendo Entertainment System

Screen Super Nintendo Entertainment System

Tiny Toons se paie le luxe d'être à la fois, beau, drôle et mignon. Avec ce jeu Konami nous offre l'un des plus fabuleux jeu de plate-forme de l'histoire... 97%

Player 20

KONAMI®
La passion des jeux

Screens Super Nintendo Entertainment System

Pour tout renseignement sur les yeux, appelez le SOS Nintendo au (1) 34 64 77 55. Distribution Bandai France.

TINY TOON ADVENTURES, names, characters and logos are registered trademarks and copyright of WARNER BROS., a division of TIME WARNER ENTERTAINMENT, LP © 1993 Nintendo®, SNES™, NES™, GAME BOY™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI® is a registered trademark of Konami Co., Ltd